



COINFE'

LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE



FORMAT

Confédé - Magie, Nouveaux profils.



EVENEMENTS

Salons, Tournois, Interviews.



PEINTURE

Concours, Tutoriel.



UNIVERS

Histoires, Lexique, Info & Aide de jeu

Comité de rédaction : , 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.

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-la 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 18

Avril - Juin 2017

SOMMAIRE

ÉDITORIAL

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

CONF'FEDE

- Mises à jour04
- Refonte de la magie05
 Grimoire de la Cabale05
 Grimoire de Solaris07

EVENEMENTS

- Grand tournoi de Paris 201709
- 6ème tournoi de Bordeaux.....22

PEINTURE

- 24ème concours31

BACKGROUND

- Lexique d'Aarklash34

INFORMATIONS

- Les sites partenaires36

AIDES DE JEU78

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Salut à tous

Voici la newsletter estivale de cette année 2017. Avec au programme, deux longs compte-rendus des tournois de Paris et de Bordeaux qui ont vu 2 nouveaux fins stratèges se mettre en avant et deux grimoires de magie revus et corrigés.

Les vacances sont là : toute l'équipe de la newsletter vous les souhaitent les meilleures possibles et vous attend en pleine forme pour la rentrée pour de nouvelles parties.

Ludiquement.

Saurdak

MISES A JOUR



Coucou les gens.

Quelques petits upgrades au niveau des règles, mais rien de bien novateur.

Une précision de l'ordre de la FAQ pour clarifier le fait qu'on ne peut pas ramasser de marqueur de scénario lors d'un mouvement d'infiltration.

Une réécriture de la Force en charge pour faciliter la compréhension des combos diverses.

Quelques compétences changent leur statut actif/passif, & une liste est désormais présente dans le GBN à 2 endroits distincts (dans le chapitre de la déroute en XI-C-1 & dans le chapitre des compétences en XIX-A-5), afin de plus facilement les retrouver en cas de besoin (notamment pour la déroute).

XIX-B-74. Infiltration/X (active).

Cette compétence est activée juste avant le jet de Tactique du premier tour de jeu. Le combattant peut être déplacé d'une distance maximale égale à X cm.

Ce déplacement est effectué au palier 0 et dans n'importe quelle direction.

Ce déplacement ne permet pas d'engager un adversaire.

Ce déplacement peut conduire le combattant à sortir de sa zone de déploiement et même à entrer dans celle de l'ennemi.

Ce déplacement ne permet pas de ramasser de marqueur.

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

XX-D-1. Ramasser un marqueur.

Pour ramasser un marqueur, un combattant doit terminer un mouvement (pendant son activation ou suite à un mouvement de poursuite) dessus. Le marqueur est alors placé sur le socle du combattant.

Un combattant ne peut pas continuer son mouvement après avoir ramassé un marqueur, il pourra cependant effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.

Un combattant ne peut pas ramasser de marqueur lorsqu'il effectue un déplacement grâce à la compétence « Infiltration/X ».

Un combattant en déroute ne peut jamais ramasser de marqueur.

Un combattant invoqué ne peut ramasser de marqueurs que s'il appartient au même peuple que l'armée.

Un combattant qui n'est pas au même palier qu'un marqueur ne peut jamais terminer son mouvement dessus.

Un combattant peut terminer son mouvement sur un marqueur s'il ne peut/veut pas le ramasser, le marqueur est alors déplacé sur un côté du socle pour permettre à un autre combattant de le ramasser.

XIX-B-59. Force en charge/X (active)

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence déclare une charge, il gagne FOR+X.

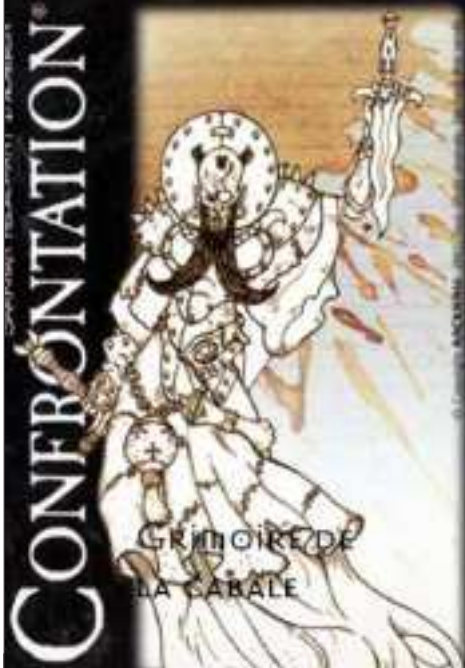
Ce bonus prend fin dès que :

- Le combattant rate sa charge.
- Le combattant effectue une poursuite.
- Le tour se termine.

Un combattant bénéficiant du bonus de cette compétence n'a pas le droit d'effectuer de Coup de maître.

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





Un étrange grimoire nous attend ici, la Cabale est l'apanage de puissants adeptes issus de diverses armées. C'est une magie d'abord ténébreuse, mais qui va aussi puiser de la diversité dans les Éléments primordiaux. Nous avons complété les 9 sorts du grimoire par quelques vétérans oubliés depuis Conf'2, ainsi que par quelques recalés des grimoires Élémentaires. En espérant, comme toujours, que l'ensemble vous plaise.

Appel du sang

Eau=3
Voie : Hurlements, Cabale
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Instantané

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

Bouclier ténébreux mineur.

Ténèbres=3
Voie : Cabale
Fréquence=1
Difficulté=X+2
Portée : Personnel
Aire d'effet : 5cm
Durée : Spécial

Tout combattant qui entre ou sort du bouclier, par quelque effet de jeu que ce soit, subit un jet de Blessures (FOR=X). Ce sortilège prend automatiquement fin si

le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

Brasier sacrificiel.

Feu=2
Voie : ExorcFeu=2
Voie : Cabale, Rédemption
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

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 ».

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.

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 ».

Force des 4 vents.

Air=X
Voie : Sorcellerie, Cabale
Fréquence=2
Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
X=1 : la cible gagne FOR+1.
X=2 : la cible gagne FOR+3.
X=3 : la cible gagne FOR+5.

Forge défunte.

Ténèbres=1+X (maximum X = 2)
Voie : Cabale, Nécromancie
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

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

Frappe du démon.

Terre=1
Voie : Cabale, Supplices
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Avant chaque test d'Attaque de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre X entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur ou égal à X et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures est résolu avec FOR+X.

Fureur des âmes.

Air=2
Voie : Cabale
Fréquence=2
Difficulté=4+FOI de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un fidèle
Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible appelle un miracle.
L'appel est un échec automatique.
Le lanceur récupère immédiatement X gemmes d'Air, X étant le nombre total de R

CONFEDÉ

FT dépensés par la cible pour appeler le miracle.

Golem tellurique mineur.

Terre=4
Voie : Cabale
Fréquence=1
Difficulté=10
Portée : 10cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Entretien/2

Un golem tellurique mineur est invoqué.

Golem tellurique mineur.

10 - 1 - 3/7 - 4/9 - -7/-
Brute épaisse, Construct, Dur à cuire.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)
Créature neutre. Grande taille.
(48 PA)

Lames affamées.

Neutre=2
Voie : Cabale, Technomancie
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 « Enchaînement/1 ».

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.

Mot de douleur.

Feu=2
Voie : Ténèbres=2
Voie : Cabale
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Si la cible est indemne ou en Blessure légère, elle subit les pénalités d'une Blessure grave.

Si la cible est en Blessure grave, elle bénéficie de MOU-5.

Si la cible est en Blessure critique, elle bénéficie de MOU=0.

Reniement occulte.

Eau=2
Voie : Cabale
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un fidèle ennemi
Durée : Entretien/1

La cible gagne INI-1, FOR-1 et RES-1.
Le lanceur gagne INI+1, FOR+1 et RES+1.
La cible gagne FOR+2.

Souffle ardent.

Feu=2+X
Voie : Cabale
Fréquence=1
Difficulté=7+X
Portée : Personnel
Aire d'effet : Spécial
Durée : Entretien/X

Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation.

Placez X cartes de Confrontation sur le terrain. Ces cartes doivent être en contact les unes avec les autres, l'une d'entre elle au minimum doit être au contact du lanceur.

Tout combattant situé (même partiellement) sous une carte au moment de l'incantation ou au début d'une phase d'Entretien subit une blessure Légère.

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





Avec le Solaris, nous avons visité une magie de pureté & de destruction, apanage des puissants magiciens Cynwälls & de certains de leurs alliés des voies de la Lumière. C'était déjà un grimoire très complet, il a été parachevé en lui adjoignant 2 sorts anciennement réservés aux Cynwälls & 2 autres sorts ressuscités des grimoires obsolètes de C2.

Chef d'œuvre hélianthe.

Lumière=X
Voie : Solaris
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Avant l'incantation, le joueur choisit un type d'équipement hélianthe dans la liste ci-dessous. Il désigne ensuite X combattants (maximum : 3) dotés de l'équipement correspondant et situés à portée.

Selon la nature de l'équipement, le joueur peut relancer une fois chaque jet de la caractéristique correspondante avec les combattants affectés. Le deuxième jet doit être conservé et ne peut pas être relancé.

- Arme de corps à corps : Attaque.
- Arme à distance (sauf artillerie) : Tir.
- Armure ou bouclier : Défense.
- Mécanismes : Initiative

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir 'Hélianthes' pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.

Corps astral.

Voie : Hermétisme, Solaris.

Lumière=1

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : 30cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Placez un marqueur à portée, le lanceur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus.

La cible est considérée comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du marqueur pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...).

La cible gagne MOU=0 et la compétence « Vulnérable », ne peut bénéficier d'aucun dé de combat, et ne peut effectuer aucune action ou effet de jeu autre que des actions mystiques ou des effets de jeu mystiques.

Diffraction

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=RES du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Le lanceur gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Cette compétence n'a pas d'effet face à un magicien maîtrisant la Lumière ou un combattant bénéficiant des compétences « Élémentaire/Lumière » ou « Immortel/Lumière ».

Éclat aveuglant

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 30cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une carte Confrontation® est disposée, entièrement ou partiellement, à portée du sortilège et dans l'angle de vue du lanceur. Ce sortilège a une hauteur illimitée et affecte tous les paliers.

Bien qu'il ne représente pas un obstacle pour les déplacements, ce sortilège coupe les lignes de vue à l'intérieur de, à partir de, passant par et à destination de l'aire d'effet de la carte.

Embrasement de l'âme

Lumière=3

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Hypérien/8 ». Si la cible bénéficie déjà de la compétence « Hypérien/X », alors elle gagne la compétence « Hypérien/9 ».

Tout combattant ennemi en contact avec la cible au moment de l'incantation subit un jet de Blessures (FOR=5 s'il est lié aux Ténèbres, FOR=0 sinon).

Tout combattant ennemi qui se retrouve en contact avec la cible subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=5 s'il est lié aux Ténèbres, FOR=0 sinon).

Un combattant est lié aux Ténèbres s'il appartient aux méandres de Ténèbres ou s'il bénéficie de la compétence « Élémentaires/Ténèbres », « Immortel/Ténèbres » ou « Mort-vivant ».

Étoile solaire. Neutre=1

Lumière=3+X

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

Les combattants ennemis subissent un jet de Blessures (FOR=6+X).

Faveur solaire

Lumière=2

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Chance ».

Flèche de Lahn

Lumière=1

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Lors de son prochain tir, la cible bénéficie de l'effet suivant qui varie en fonction du résultat du test d'Incantation :

- 4 ou moins : le sort est un échec.
- 5 ou 6 : la cible ajoute +5cm à toutes ses portées de tir.
- 7 ou 8 : la cible et ajoute +10cm à toutes ses portées de tir.
- 9 ou 10 : la cible et ajoute +15cm à toutes ses portées de tir.
- 11 ou 12 : la cible et ajoute +20cm à toutes ses portées de tir.
- 13 ou plus : la cible gagne TIR+1 et ajoute +20cm à toutes ses portées de tir.

CONFEDÉ

Forge des héliastes

Voie : Solaris

Lumière=1+X (maximum X = 2)

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

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

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements «Hélianthes» pour un coût de +2PA chacun. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.

Glyphe de radiance

Lumière=1

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Tout mage incantant un sort composé (même partiellement) de Lumière sur la cible gagne POU+1 pour la durée de l'incantation.

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour activer l'effet suivant : tout combattant effectuant un jet de blessure contre la cible avec une Arme hélianthe bénéficie de la compétence « Arme sacrée » pour la résolution de ce jet de Blessure.

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour activer l'effet suivant : tout combattant avec une Armure hélianthe subissant un jet de blessure de la cible bénéficie de la compétence « Armure sacrée » pour la résolution de ce jet de Blessure.

Jeu de hasard

Neutre=3

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.

Lames sans pitié

Neutre=3

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les selsyms amis bénéficient de la compétence « Féroce ».

Malédiction des lâches

Neutre=1

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne DEF-1.

Protection de la Lumière

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne RES+X (maximum X = 10).

Le sortilège est automatiquement dissipé après que la cible ait subi un jet de Blessures.

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

Puissance solaire

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

Ce sortilège affecte les jets de Blessures que la cible inflige suite à des attaques au corps à corps.

Le résultat du dé le plus élevé indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure. Le résultat du dé le plus petit s'ajoute à la Force (moins la Résistance de la victime) pour déterminer la gravité de la Blessure infligée.



Tournoi de Paris 2017

LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

TOURNOI DE PARIS

LES 29 ET 30 AVRIL 2017

30 PLACES
400 PA TOURNAI CONTÉDÉ
6 RONDES DE 2 HEURES
À LA MARCHON TAVERNE

Place Joueur (Armée) : PV / GA (moyenne de PV par partie)

- 1) The Redeye (Dirz): 44 / 1642 (7,7)
- 2) Nadjork (Alahan): 38 / 1585 (6,3)
- 3) Blackbiji (Achéron): 35 / 23 (5,8)
- 4) Brice (Bran-O-Kor): 35 / -333 (5,8)
- 5) Pierrodactyl (Gobelins): 33 / 244 (5,5)
- 6) Ours (Griffons): 30 / 748 (5)
- 7) Taz (Sessairs): 29 / -531 (4,8)
- 8) Samko (Achéron): 28 / 322 (4,7)
- 9) Slowmo (Gobelins): 27 / -147 (4,5)
- 10) Baroncorback (Behemoth): 26 / 541 (4,3)
- 11) Butters (Griffons): 21 / -281 (3,5)
- 12) Baghla (Cynwalls): 19 / -685 (3,2)
- 13) Miniredeye (Griffons): 16 / -501 (2,7)
- 14) Dragosth (Mid-Nor): 14 / -20 (2,3)
- 15) Cyttorak (Dun-Scaith): 14 / -356 (2,3)

Les scénarios joués ont été :

Les anneaux de pouvoir
Le col
La fontaine de jouvence
Piliers de magie
Croisade en traitre
Divine comédie

Les compos d'armée :

Ours
Abel + Châtiment + Inspiration céleste et sainte prière
La prêtresse de fer + Codex de Merin et vertu majeure dévouement + bras vengeur de Merin, Aura de sévérité, Invocation d'ange de lumière, Brûlure des infidèles
1 Magistrat + sentence des justes, sentence des condamnés
3 Thallions

2 Gardiens du temple
3 Légionnaires du repentir

BaGhla

Galhyan + voile de brume + invocation d'étincelant + fléau céleste + forge des héliastes + mot de puissance + cycle éternel + mascarade de Galhyan + arme et armure hélianthe 105 PA
1 pulsar 65 PA
2 échahims 90PA
1 chevalier de la vérité 44PA
3 guerriers de la vérité 78PA
1 familier de la lumière 17 PA

Blackbiji

La gorgone + forge défunte + vœu de tourments + mur de ténèbres + aura d'autorité + envol morbide + soin mineur + phylactère de pouvoir
Familier des ténèbres
2 paladins nécromants (4) + marcellarii tentationis + mur de ténèbres
1 centaure lourd
1 centaure de Dräcynran
1 cerbère

Brice82

Le Fils du Tonnerre + guerrier d'Alphax + sève mystique + légèreté des armes + baiser de la terre + songe fidèle + asphyxie + fourrure du fauve
Porte étendard
Musicien
3 brutes (machette)
3 arbalétriers
Shaman animiste sur brontops + don de la mangouste + esprit des batailles
2 tueurs amoks (B)

Butters

Kyrus le sombre + 2 potions de force mineure 71 PA
Caïrn lapôte + marche forcée + soin mineur + brûlure spirituelle + mur de feu + rune de soin majeure 39 PA
2 gardes prétorien 98
2 chasseurs de ténèbres + marche forcée + sanction 52 PA
2 thallions 56
3 frères templiers 84

Cyttorak

Tyramon (II) + drain de vie + émeute carmine + boule de feu
Veneur
Maître des carnages (A) + exaltation de la souffrance + morsure de l'âme
2 archers
Mangeur d'âmes (E) + résurrection des mânes + ténacité des mânes

2 mânes
Séide (E)

Dragosth

Kelzarak le diabolique + brasier de la damnation + invocation de moissonneurs + force des ténèbres + prière du guerrier + gambit des poupées + intimidation + consécration + vertu théogonique : inspiration + arme éveillé mineure 113 PA
2 rôdeurs des abîmes (C) 70 PA
5 moissonneurs 30PA
6 égarés 60PA
Tour démoniaque 127

Fingo

Göylenn, chasseur de Lanever + Okiraën 60PA
Mehöl, gardien du sphinx + asmodule + arme hélianthe 62PA
Mererän + écaille du dragon 57PA
Porte étendard 23 PA
Musicienne 23 PA
Ciryhan la passionnée 46PA + griffe du dragon + armure hélianthe 53PA
Maelÿn + éclat aveuglant + protection de la lumière + glyphe de radiance + forge des héliastes + arme hélianthe 41 PA
3 éperviers 814PA

Mini red eye

Saphon le purificateur + invocation d'ange de lumière + main de Merin + sainte prière + absolution
3 frères templiers
2 gardes prétoriens
Artificier
3 fusiliers vétérans

Nadjork

Léodan le rugissant + arme de lumière + bénédiction du Parangon 109 PA
Sardar le pur + sceau de protection + mur de lumière + leur apaisante + glaive chimérique 39 PA
Musicien sur destrier 86 PA
2 Garde royaux B 94
3 Archer d'Icquor 39 PA
3 gardes (épée à une main) 33 PA

Pierrodactyl

Becbunzen (II) + boulon sacré + masse folle
2 chevaliers
2 gardes du corps
3 guerriers ströhm
Roue folle
Prototype Golgoth
2 miliciens de Klûne
Musicien et gniards
Porte étendard (B)

Samko

Kain (IV) le fléau des morts + prière du guerrier + envoûtement de Salaüel + éveil du démon + armure maudite + poing de Kaïn + vertu mineure : vénération 143 PA
2 centaures lourds 80

1 wolfen zombie (1) 46 PA

2 liches + mur de ténèbres + marche forcée + arc de mana + attaque primaire de ténèbres 50 PA

2 anges morbides 20 PA

3 pantins morbides 15 PA

Slowmo

Bazûka + neuvième pompe de Rat + idéogramme protecteur d'Ûraken

Musicien

Porte étendard (B)

Wasabi + chant du Rat + marée du dieu Rat + toile des réalités + lames de fortune + vertu mineure : vénération + instrument liturgique

Roue folle

2 chevaliers

2 bûshis

3 ashigarûs (masse)

SuperTaze

Conan Mac Syrö + lame volée + pendentif de vivacité

2 barbares (B)

2 centaures de Murgan

2 druides (A) + aura d'autorité + rage du guerrier

3 guerriers (OG2016)

3 archers

The Red eye

Je vais me fendre du traditionnel compte rendu inauguré par le vainqueur ! Enfin je crois que c'est la tradition, puisque je n'ai jamais été le premier à l'inaugurer...

Bon, autant le dire tout de suite, c'est un jour Historique, les alchimistes du Syharhala, après des années de «traversée du désert», entrecoupées de lutte courageuse mais frustrante, connaissent enfin la gloire sur les champs de bataille d'Aarklash.

Vous aurez beau les dénigrer, les insulter, pester contre certaines troupes au profil un peu cheaté surtout quand elles sont jouées en quantité non raisonnable, rien n'y fera, la route vers l'eugénisme et l'amélioration de la race est grande ouverte ! (et pas seulement dans notre «belle» nation)

Bon assez de délires dus à un enthousiasme qui sera sans doute douché à la prochaine grande confrontation (3-4 juin, je le rappelle !)

Merci à Fingo pour l'accueil, les lots que nous nous sommes arrachés et une organisation nickel !

Ma liste :

- Cypher Lukhan II + code parfait (m'a servi à rien de tout le tournoi)

- Dasyatis + antiome (enchainement)

- 2 kératis I

- 3 arbalétriers I

- 6 pestes (explosion Fo 6)

Je vais aller à l'essentiel car je ne me souviens pas souvent des détails des combats.

Première ronde contre Samko sur les anneaux de pouvoir

Je connais sa liste pour l'avoir prise en main contre mon fils, c'est très fort, polyvalent et le joueur est bon, donc ce n'est pas un cadeau !

Déploiement prudent de sa part et de la mienne, tous les deux assez centraux.

Ses wolfens boostés se placent un long décor en embuscade et un pantin reçoit l'anneau, les anges décollent, les centaures essaient de couvrir les flancs, Kain part légèrement vers sa droite couvert par les wolfens, mes arbalétriers entrent en action, sont nuls, d'ailleurs, je vais arrêter de les évoquer sur cette partie, en 9 tirs, je ne toucherai qu'une fois (légère, régénérée au tour suivant...). Un de mes arbalétriers a l'anneau et essaie de s'enfuir par la droite le plus loin possible de son boss et des wolfens : Un kératis et des pestes devant l'aider à neutraliser un des centaures, j'envoie mes gros immédiatement s'occuper des wolfens, ce qu'ils parviendront à faire sans trop de problème. Mais pour aller vite, ils vont tomber sur un os en la personne de Kain qui aura raison d'eux au tour 4, je crois (Cypher+dasyatis...), son pantin complètement sur la droite n'arrivera pas dans ma zone, mon arbalétrier sera à une course de la sienne, mais tout se jouera sur un dernier test de discipline que je perds.

Bref, je me fais poutré mais nous ne parvenons, ni l'un, ni l'autre à nous emparer de l'anneau central avant la fin du temps imparti.

Score 1-1, GA bien de -150 environ

Deuxième ronde face à BaronKorbac sur les piliers de magie.

De la peau verte du Béhémoth avec un énorme perso combattant et de grosses résistances.

Avancée prudente de mon adversaire qui n'a pas vraiment le mouvement pour venir me chercher. Mes arbalétriers et les pestes font un boulot de dingue au tour 2 en mettant au moins 4 de ses figurines en grave, je bloque les montagnards et Grakha avec des pestes, charge tout ce que je peux avec mes troupes combattantes en essayant de réduire son nombre de guerriers le plus rapidement possible.

Ça se passe bien, je finis Grakha avec Cypher et le dasyatis, la partie est pliée, je n'ai plus qu'à aller contrôler les piliers ennemis...

Je me dis que vu la différence de mouve

ment entre nos armées et sa force moyenne beaucoup plus importante, il n'aurait pas dû pêter ses piliers, ne s'occuper que du central en tentant une percée sur les miens, j'aurais eu du mal à aller chercher à enlever des PS des siens avec des pestes !!

Score 3-0, GA proche de 500...

Troisième ronde contre Butters et ses griffons sur la fontaine de jouvence

Je ne connais pas ce joueur, qui est très sympa et que j'espère retrouver sur d'autres tournois !

Je crois que le scénario le plus intéressant du tournoi et la partie sera très disputée. J'envoie mes pestes chercher 2-3 fioles, il place des frères templiers dans la rivière, Kyrus et ses prétoriens en réserve et ses chasseurs de ténèbres sur sa gauche. Mon dasyatis va immédiatement régler son compte à un des frères templier porteur de fiole au centre et imposer sa présence dans la rivière, mais il butte deux de mes pestes porteuses de fiole et donc mène au scénario !

Sinon, c'est un peu le massacre au centre, je réussis à envoyer une peste et un kératis dans sa zone de déploiement avec des fioles. Je vais galérer jusqu'au dernier tour pour aller annuler son PV de porteurs adverses tués en éliminant avec le même kératis qui est revenu de la zone adverse son dernier chasseur des ténèbres. Ce kératis a bien gagné une dose de muta supplémentaire.

Score 2-0, GA de 300+

Je finis la journée en tête d'un point je crois, c'est bien, mais la journée de demain s'annonce difficile. On part au resto officiel des tournois confrontation, à savoir le Falstaff, on y retrouve nos places habituelles.

Quatrième ronde contre Taze sur le col

Les lignes de vue sur ce scénario sont difficiles à comprendre mais grosso modo, les tireurs ne sont pas à la fête ... dommage pour mon fils

Déploiement du Taze avec Conan et ses guerriers au centre; un centaure, un géant, un druide de chaque côté. Je choisis d'envoyer le dasyatis sur la droite pour éviter de me faire déborder sur ce flanc, le côté gauche sera «tenu» par un kératis, un arbalétrier et une peste, en espérant que mes gros pourront revenir de ce côté.

Il commet deux très grosses bourdes qui lui coûtent sans doute la partie en ratant les deux charges de ses centaures respectivement sur le dasyatis et sur un arbalétrier à chaque fois d'un peu moins d'1 cm... le dasyatis ne fait qu'une bouchée du centaure, et l'autre sera engagé par une peste au tour suivant..

je blesse un des géants sur un tir réussi (je crois) et mes jets de blessure sont assez

dégueulasses sur cette partie. Je tente un débordement par le centre avec 3 pestes qu'il blesse ou tue au tir mais cela ne sera pas suffisant puisque je termine avec une peste en critique qui tient entre ses griffes le drapeau adverse, un arbalétrier qui contrôle la zone centrale pendant que mes gros achèvent les blessés..

3-0, GA de 300+

Cinquième ronde contre Pierro sur croisade en traitres, on joue le choix défenseur / attaquant au dé, je serai l'attaquant.

Les artefacts sont confiés à un noble, à la roue folle et au Golgoth, je me dis que cela ne va pas être facile de les retenir ! il se déploie de manière très centrale, moi aussi, sauf pour 4 pestes qui ont pour mission de bloquer les flancs (en tout cas gagner un tour s'il décide de sortir par les côtés)

je m'avance prudemment, essaie de bloquer les passages pour sa roue. Il tente le tout pour le tout (ou alors il ne parvient pas contrôler l'envie de faire vraiment mal) et envoie la roue folle sur Cypher que j'avais blindé par anticipation (12 en résistance + dur à cuire), la force d'impact ne lui occasionnera qu'une légère, la roue folle ne pouvant plus se désengager, c'était donc une erreur. Deuxième erreur (finalement sans trop de conséquence) envoyer deux cavaliers sur la même peste ! Elle explose, en met un en grave et un en légère pense pouvoir poursuivre, mais non car il n'y a pas eu de combat !!

Bon finalement, son ströhm part dans le coin au tour suivant en attendant le début du 3ème tour pour se casser. Deux arbalétriers tentent de l'abattre mais ne parviennent qu'à le mettre en critique. Au centre, le dasyatis fonce tout droit sur un ströhm et poursuit sur le Golgoth (qui avait raté son tir sur Cypher), il mettra un peu de temps mais finira par l'avoir.

Début de tour trois, il gagne la discipline, se tire avec le noble... l'artefact fait l'objet d'une lutte acharnée entre pestes et guerriers ströhm, mais le dasyatis mettra tout le monde d'accord.

Cypher termine la roue, sans oublier de s'emparer de l'autre artefact.

2-1, GA de 300+

Dernière ronde contre Brice et sa liste orque old school

Autant le dire tout de suite, j'ai pas mal d'avance au classement et un match nul me suffit largement, ce scénario est quand même compliqué à gagner de plus d'un PV d'écart, donc je ne prends aucun risque et place mon idole bien au fond et je tenterai d'aller le priver d'un PV ou même de

conserver le 1-1.

C'était le plan, mais en voyant son musico devant le fils du tonnerre, Cypher s'est dit : l'occasion est trop belle ! Il se met 3 points de mutagène en mouvement arrive pile poil sur la petite brute, l'élimine, poursuit sur le fils du tonnerre qu'il tue au premier jet de blessure.

Le reste de la partie se résume à des jets de défense de malade de Brice et une succession de 1 pour moi qui feront que jusqu'à la fin son shaman sur brontop menacera de déborder mon flanc droit. Je ne parviens à le contrer que grâce à mes pestes et au fait d'avoir désormais (presque) l'assurance de gagner la discipline : je ne parviens à éliminer qu'au dernier tour avec un Cypher en critique mais farci de mutagène, une peste parviendra à aller enlever un marqueur sur son idole.

1-0, GA élevé (j'ai pas noté, mais je termine avec + de 1600 points au GA)

La malédiction est levée, enfin un tournoi confrontation remporté. Il faut dire que j'ai eu les dés plutôt avec moi dans l'ensemble (des gros jets de muta bien souvent en particulier). Les 6 pestes c'est fort, mais vu que code parfait ne m'a pas servi, je me dis que remplacer 1 arbalétrier, 1 peste et l'artefact par un skorize Atlas, ce serait encore pire !! On est un peu obligé de s'enfuir pour ne pas rater le train.

Bravo à tous les participants, à mon fils en particulier qui en a bavé mais ne termine pas dernier, il a été courageux est prêt à remettre ça et je vous le dis tout de suite, il a beaucoup appris ce week-end.

Ours

Allez, je me fends aussi d'un petit compte-rendu de ce tournoi. Tout d'abord merci à Fingo pour l'organisation, à la Waaagh pour l'accueil et aux participants pour la bonne ambiance !

Pourquoi cette liste ? Parce que j'avais envie de changer des nains, que j'ai des griffons que je n'ai pas joué depuis moult temps et parce que j'avais envie de tester ce que la prêtresse pouvait faire. Je n'avais jamais testé la majorité des profils de ma compo, profils que l'on ne voit d'ailleurs jamais. La compo m'oblige à jouer groupé pour avoir assez de foi, je n'ai pas de mouvement et pas de vrai gros thon, il faudra forcément en tenir compte dans les déploiements et la gestion des scénars. Les thallions/magistrat sont bien éclairés, mais je compte plutôt m'en servir pour générer de la foi, comme tir à courte portée et comme soutien en CaC plutôt qu'assassins de tour 1.

Ronde 1 : Pierrot avec ses Gobelins sur les anneaux de pouvoir

Du full Sthrom, avec 2 chevaliers, un Golgoth et une roue folle, et Becbunzen II en prime. Je n'ai pas joué contre ça depuis vraiment longtemps, mais je sais que les Sthroms sont vraiment costauds.

Le scénario par contre me plait, il faut aller chercher un unique marqueur au centre, les décors sont placés de façon à créer un couloir assez étroit et bien fermé vers le centre, je pourrais jouer groupé, je suis confiant. C'était sans compter sur sa roue folle, qui malgré les tirs est arrivée à traverser la table pour me contourner et coller son impact/15 sur ma prêtresse, ouille. Dans la foulée, une erreur de placement entraîne la mort d'un garde du temple sur un tir du Golgoth et une charge de chevalier. Le tour suivant Becbunzen entre en action et ouvre complètement ma ligne, il tue 4 figurines dans le tour avec son implacable 2. Le reste de la partie consistera à éliminer mes figurines et récupérer mon objectif, sans pouvoir ramasser le central faute de temps.

Au final j'aurai sous-estimé deux figurines : la roue folle pour son mouvement et son impact, et la capacité de Becbunzen à perforer ma ligne, ça m'a coûté la partie.
Homme du match : Becbunzen

Bilan 0-2 et un GA abyssal pour bien commencer le weekend.

Ronde 2 : SlowMo avec ses Gobelins sur les piliers de magie

Encore du gobelin. Décidément ! Encore 2 chevaliers et une roue folle, cette fois en mode Uraken avec Bazûka et un EM. Je n'aurais même pas l'avantage de la discipline...

L'objectif du scénario est de contrôler 5 piliers, 2x deux proches de chaque zone de déploiement et 1 central. Je décide de jouer très groupé et d'avancer méthodiquement, pilier par pilier, tandis que SlowMo avance très vite sur les siens.

Très vite la partie tourne en ma faveur : un fusiller était déployé face à la roue folle et lui colle une grave au tour 1, ses deux chevaliers tentent des charges en étant hors de portée, dès le tour 2, avec mes tireurs, j'ai éliminé les chevaliers et la roue folle. La mêlée s'engage très bien autour du pilier central, qu'il contrôle.

A ce moment où la partie semble pliée (il a perdu largement plus de 100PA alors que j'ai encaissé...une blessure légère) arrive le tournant du match avec l'entrée en scène de Bazûka et d'un artefact (complètement craqué !) qui me fait faire un jet de courage difficulté 10 à l'ensemble des gens à portée, c'est-à-dire tout le monde. Et évidemment, tout le monde est en déroute, et surtout la majorité ne se ralliera que deux tours après... Au dernier tour je donne tout pour essayer de lui voler le contrôle des piliers centraux et dans sa zone, mais chacun survit avec 1 PV. A noter le jet de blessure de la dernière chance pour arracher le nul qui fait un très

joli 1-1.

Au final, il ne lui reste que Bazûka sur la table, mais défaite 1-2. Avec cette fois un bon GA pour moi.

Homme du match : Bazûka

Ronde 3 : Fingo avec sa compo Cynwalls sur la fontaine de jouvence (joueur fantôme)

Une compo avec 5 petits champions, un EM + 2 champions sur une carte, 3 éperviers. Une compo pas trop violente, mais c'est Fingo qui la joue...

Là encore, je me déploie groupé, sauf les fusiliers, 1 de chaque côté. Dans la même idée, mon objectif est de vite aller dans la rivière, prendre un objectif puis avancé groupé jusqu'au suivant. La pression des thallions gardés en dernière carte au déploiement fonctionne encore à plein régime, son déploiement en est assez contraint. Le scénario est compliqué pour moi car la rivière est un terrain difficile, les elfes ont plus de facilités à entrer et la traverser.

Dès le début j'ai un peu de chance, un fusilier tue son meilleur combattant (Golyen) venu imprudemment chercher un marqueur. Je tue très rapidement aussi Maelyn, laissée seule au milieu du terrain et proche de la rivière.

Sur un jet de dés décisif, il arrive à venir contacter mes porteurs d'objectifs avec son EM mais les combats se passent très mal pour lui, avec mes thallions en soutien. Il arrive ensuite à emmener 2 marqueurs dans ma zone avec ses éperviers au même tour que moi, ce qui annule ce point de victoire. Le fait d'avoir joué groupé sur un scénario se jouant dans la largeur l'a manifestement gêné, une bonne partie de sa compo est restée très loin de l'action. Sur le nombre de tirs que j'ai pu faire j'ai fait aussi de bonnes blessures qui l'ont clairement handicapé.

On termine sur un 2-0, je repasse clairement en GA positif.

Homme du match : le fusilier qui tue Golyen dès le début, ce qui fait irrémédiablement pencher la partie en ma faveur.

Ronde 4 : Dragosh avec ses Mid-Nor sur le Col

Clairement la compo que je ne voulais pas affronter. Il a une tour démoniaque alors que je veux jouer en tortue. L'horreur.

Heureusement le scénario n'est pas le pire car il coupe pas mal les lignes de vue. A côté de ça, il a Kelzaral, 2 rodeurs et des égarés/moissonneurs pour le nombre.

J'ai la discipline, je le laisse se déployer, il commence par éparpiller ses moissonneurs au milieu du terrain. Je termine en positionnant mes thallions et mon magistrat dans le dos de Kelzaral, une fois n'est pas coutume, profitant du peu de protection qu'il lui a accordé. Au tour 1, sur le premirt

tir, celui-ci meurt, coup de chance qui n'était pas prévu. Les autres thallions et le magistrat ciblent donc un rôleur, qui passe en critique. La contre charge aurait pu être très douloureuse mais le détachement d'éclaireurs encaisse pas mal du tout. Pendant ce temps la troupe a couru vers le col, l'objectif est d'y être avant sa tour pour l'immobiliser sans lignes de vue.

Au tour 2 sur un désengagement et tir de thallion j'arrive à tuer un rôleur, Dragosh est clairement peu chanceux sur cette partie alors que je pète le feu, il fait demi-tour avec ses troupes pour venir finir mes éclaireurs. Au centre ses moissonneurs chargent la prêtresse, avec les contre-charges de gardiens du temple, ils sont exécutés immédiatement.

Tour 3 la tour arrive finalement, du bout du socle, sur le col et commence à canarder. Et elle fait très mal, elle tue direct un garde du temple. Mes légionnaires prennent en 1v1 les égarés arrivés jusqu'ici, ça fait des combats de larves neurasthéniques mais qui tournent plutôt en ma faveur. Un garde du temple et un ange invoqué tentent de gérer la tour, Abel loupe son test de courage. Tous mes jets de blessure sur la tour font des sonnés, c'est une catastrophe. Mes thallions finissent par succomber, mais pas sans mettre le deuxième rôleur en blessure grave.

Le tour suivant est décisif. Un fusilier dégomme le rôleur blessé qui s'approchait. Grâce à ma prêtresse, qui a survécu au nouveau tir de la tour et qui a boosté le gardien du temple survivant, j'arrive à tuer la tour à grand coup d'arme sacrée !

Je termine ses troupes restantes, 3-0 pour moi et encore un très bon GA.

J'ai eu de la chance sur le combat avec la tour, sans le boost de la prêtresse et un double au jet de blessure, il était sûr de tuer tout le monde et de s'assurer un 2-0. J'ai été beaucoup aidé par son erreur dans le déploiement de Kelzaral, trop accessible, et dans l'utilisation de ses moissonneurs, qui ont chargé un tour trop tôt.

Hommes du match : les thallions pour avoir si bien géré Kelzaral et les rôleurs, la prêtresse de fer et le gardien du temple pour la tour.

Ronde 5 : Brice et ses orques sur croisade en traître.

Une compo toute en finesse avec le fils du tonnerre + EM, un brontop, 2 amoks, 3 guerriers, 3 arbalétriers. Je n'aime pas trop le scénario, caprice de dé je le jouerais en attaquant. Il faut que je récupère des artefacts portés par son brontop, un amok et un guerrier, qu'il doit faire traverser et sortir par mon côté de la table. Il se déploie sur toute la largeur de sa zone de départ, tandis que je me déploie assez groupé au centre pour basculer d'un côté ou de l'autre.

Pas grand-chose à dire sur la partie, il refuse le combat assez intelligemment. Il profite de son mouvement et utilise le décor pour rester hors de portée avec son amok et son brontop sur un flanc, tandis qu'il fait l'appât avec son guerrier sur l'autre. Cela fonctionne terriblement bien, j'envoie mes thallions empêcher ce guerrier de se faire la malle tandis que le reste essaye tant bien que mal d'atteindre le reste de sa compo. Son amok arrive à s'échapper après avoir survécu aux tirs de la dernière chance, le guerrier finit la partie dans un coin (littéralement !) pour éviter de se faire tuer.

Au final ça fait 0-2, avec un GA quasi nul. Scénario qui me semble difficile pour l'attaquant et qui favorise beaucoup le mouvement, j'aurais certainement dû être beaucoup plus offensif mais je ne suis pas sûr que ça aurai suffi. En tout cas ma compo ne s'y prêtait pas bien. Brice a facilement dominé la partie en jouant très bien le scénario, bravo à lui.

Homme du match : le guerrier orque porteur d'artefact pour m'avoir fait diviser mon armée, courir toute la partie et survécu alors que 2 objectifs sortaient facilement de l'autre côté.

Ronde 6 : Bahgla et ses Cynwalls

Une compo sans tir, à 8 figurines, mais avec un gros magicien qui annule complètement mes tirs, un pulsar et 2 échahims. A côté de ça il a également un chevalier et 3 guerriers de la vérité sur la même carte, très clairement il n'est pas là pour jouer aux dominos ou être subtil.

Le but est d'aller récupérer des pions au milieu, de les ramener sur sa zone de construction tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Le 3-0 est absolument injouable. Je décide de jouer simple et efficace : je place mon site de construction au plus près du centre, je me déploie en tortue et j'ai dans l'idée d'avancer au milieu groupé pour prendre des marqueurs construction et l'obliger à subir le surnombre de ma compo. Son déploiement est très contraint pour éviter des thallions dans le dos de son mage.

Dès le début il lance voile de brume qui couvre toute la largeur de la table et m'empêche complètement d'utiliser mes fusiliers, je ramasse 3 pions avec mes légionnaires, chacun escorté d'un thon pour l'épauler, au-cas-ou. Bahgla décide de venir m'en contacter un avec une échahim sur un côté de la table, le tue facilement et poursuit vers l'arrière de ma ligne.

Au tour 2 il charge un fusiller avec cet échahim, je décide de tirer quand même dans la mêlée avec mon magistrat et tue ma propre figurine.

Quelque part tant mieux, ça l'évitera de poursuivre. Mon deuxième fusiller essaye de se mettre à l'abri mais il se fait quand même attraper par le pulsar sur-boosté qu'il le tuera

facilement. Des étincelants sont envoyés pour bloquer mes légionnaires porteurs de marqueurs, je décide de contre-charger avec les gardiens du temple, Abel reste à distance pour ramasser un pion laissé au sol. Avec mes thallions je tente de fermer la cage pour éviter que la prêtresse soit accessible, et ceux-ci se font contacter par le deuxième échahim qui se fera tuer. Le Pulsar vient contacter les thallions en mouvement de poursuite.

Au tour suivant les guerriers de la vérité entrent en scène et viennent taper sur les gardiens du temple. Le magistrat fait un tri d'assaut sur l'échahim libre dans mon dos et lui fait une bonne blessure. La prêtresse et le magistrat boostent les thallions au contact du pulsar dans l'espoir de survivre, et sur un double au jet de blessure + arme sacrée j'arrive à m'en débarrasser ! Le magistrat arrive également à tuer l'échahim, ce qui me libère complètement l'arrière. Mes légionnaires et Abel arrivent à ramener 3 éléments de construction, on en est à 2-1 et il ne pourra plus atteindre mon site de construction.

Par la suite Galhyan tente un blast perforant, qui me blesse Abel, 2 Thallions, 1 gardien du temple mais ça ne suffira pas à m'empêcher de gagner. J'arrive à tuer un guerrier de la vérité qui me bloquait un gardien du temple, qui a le temps d'aller courir jusqu'à son site et de lui piquer un élément pour arracher un 2-0.

Bilan 2-0 et encore un bon GA.

Avec le recul j'ai clairement eu de la chance dans les combats importants !

Hommes du match : Les thallions. Groupés, ils ont survécu à un échahim puis un pulsar, ont tué les deux, ont encaissé du blast et sont allés temporiser Galhyan jusqu'à la fin.

Bilan du weekend :

30 points et +750 de GA pour la 6ème place. Je suis très content du résultat vu ce que je jouais, que je ne connaissais pas et qui n'était pas réputé pour être super craqué !

Les gardiens du temple et Abel n'ont pas été si violents que ça, par contre ils ont souvent beaucoup attiré l'attention de l'adversaire puisque c'était les principaux combattants. Une fois boostés par la prêtresse, les gardiens du temple sont quand même vraiment bons, 4 d6 (3A+1D ou 4A), avec une arme sacrée c'est un régal. Les thallions sont une merveille de polyvalence et de menace : avec le magistrat leur tir peut être très dangereux, bretteur les rends très sûr en combat, féal était ultime pour ma compo et éclaircur m'a clairement servi à gagner la ronde 4. Les légionnaires sont simples et efficaces avec le Dur à Cuire. La prêtresse avec le Codex de Merin permet de faire pas mal de choses, et sa RES de 8 permet de survivre à un coup dur, même si après il ne

il ne faut pas compter continuer à incanter quoi que ce soit.

Niveau prêtrise, mon avis : difficile à jouer selon le scénario car nécessite d'être vraiment groupé. Ici j'ai fait ma compo autour de ça pour que tous mes prêtres se boostent entre eux et avec 4 figurines féal/1. Même comme ça, difficile de brasser beaucoup de miracles par tour, ceux-ci étant généralement pas si facile à lancer - j'avais des petits prêtres c'est vrai, avec un zélote à 100 PA ça doit pas être la même j'avoue. Ca reste intéressant car c'est un challenge !

Inspiration céleste est un très bon miracle, probablement trop peu cher à lancer. Un FT de plus ça serait pas du luxe (2 actuellement), +1 en INI, ATT, DEF c'est déjà bien il y a aussi le boost ponctuel en FOR possible, après j'ai jamais eu la FT pour utiliser ce bonus - idem avec un zélote de la carrure de Sered je n'imaginer pas le truc...

Aura de sévérité est trop gadget je pense, sur les 6 rondes j'ai dû mettre en tout 5 légères alors que je comptais beaucoup plus dessus et que ça coûte tout de même 5 FT par tour pour éphémère/5, hors renforcement. Passer à 2FT + 2 pour /5 serait bien je pense. Dans le même style je me suis pris des Asphyxies du Fils du tonnerre et ça m'a semblé moins cher, moins contraignant et plus efficace.

Pour la brûlure des infidèles, le calcul de la force pourrait être différent parce qu'il est assez anecdotique comme ça. OK je jouais qu'un dévot pas très cher, mais j'avais quand même 4 féals à côté, j'ai joué groupé, j'avais le codex de Merin (+1FT par tour) et je n'ai pas pu faire mieux que for 7 ou 8. Bon je comprends que ça puisse être difficile à équilibrer aussi pour un zélote. Peut-être une base fixe + FT/2, ou quelque chose dans le genre. Surtout que la difficulté peut être très élevée selon la cible, et que le miracle est assez cher à lancer à la base.

La sentence du condamné coûte 3 FT à lancer, ça les vaut mais c'est pénible car c'est impossible à lancer au tour 1, même entouré de 3 féals. Pour différencier un peu le fonctionnement par rapport à la magie, peut-être faire calculer la foi de départ au tour 1 en foncti

Cyttorak

Bonjour,

Allez, je me fends d'un petit compte rendu.

Avant tout, je remercie Fingo pour sa disponibilité pendant le tournoi et de sa patience pour rappeler les points de règles et autres. Franchement merci pour tout.

Les anneaux de pouvoir contre Draghost et ses mid nor.

C'est marrant tous les ans nous nous affrontons.

Bon alors, je me retrouve en infériorité

numérique mais ce n'est pas un problème.

J'ai mis l'anneau à une mâne et le formor en tant que garde du corps. Le formor sera resté à l'ouest toute la partie. Une erreur.

Après, le veneur a été la cible des intentions de la tour démoniaque. Tyramon est vite rentré dans la danse et avec sa boule de feu. La boule de feu a fait des carnages ainsi que l'émeute carmine.

Le maître des carnages a voulu aller faire un massacre du côté du prêtre mais il s'est fait engluier et est mort.

Draghost a voulu réitérer l'expérience avec Tyramon mais cela n'a pas marché car au fur et à mesure, Tyramon lui tué ses guerriers. Il a fallu qu'il envoie la tour pour le tuer.

Nous avons fini sur un 1-2.

Les piliers de la magie contre Blackbiji MV

Alors Tyramon a encore fait le travail et a pu vaincre le cerbère.

Blackbiji a joué des murs de Ténèbres pour se cacher des tireurs. Il invoque des anges morbides que Tyramon tue et un tireur bloque un aussi.

Le maître des carnages et le formor ont essayé de détruire un pilier. A la fin seule le maître des carnages aura fait son office. Les mânes aussi font leur boulot puisqu'une mâne lui bloque son centaure lourd.

Nous arrivons à la fin de la partie où il aura ces deux piliers et le central. Je n'en aurai qu'un car pas tapé assez fort dessus.

Les dés étaient avec moi et peu avec lui.

1-2

La fontaine de jouvence contre Baghla et des cynwalls

Que dire si ce n'est que les dés ont été avec moi.

Après le déploiement, j'arrive à mettre le maître des carnages dans la rivière pour prendre un marqueur. Un mâne tente de faire de même. Le veneur va aussi prendre son marqueur.

Le maître des carnages est chargé par un équanime et le pulsar. Il meurt mais met l'équanime en grave et le pulsar en critique.

Deuxième tour, c'est là, que les choses se gâtent pour le cynwall. Il fait son voile de brume mais laisse un garde à 10 cm de Tyramon, qui lui fait une boule de feu. Le garde est tué et ces 4 camarades sont cramés aussi. L'équanime va sur le formor et le pulsar dans ma zone mais à l'opposé de tout le monde. L'équanime meurt à son tour.

Après, toute mon armée passe la rivière avant d'y revenir en lisant le scénario, sauf le veneur qui tient sa position face à un pulsar en critique qui reste caché dans mon camp.

2-1

Je finis la journée avec 11 points et un goal-average tout juste positif.

Le col contre Nadjork et ses lions.

Bon, alors au départ, j'avais rien compris sur les lignes de vue... entre les cols et les plaines et les vallées. Bref, je pense que je n'étais pas le seul puisque Fingo a dû rappeler assez souvent ce qu'il fallait faire.

Je me suis mal déployer ayant mis mon veneur à la cueillette des champignons au fond à droite de la table.

J'ai envoyé des archers dans les plaines pour qu'ils puissent tirer sur les archers d'en face. Un archer a réussi à tuer un autre archer au 2eme tour et ce sera tout pour le reste de la partie.

A la fin du premier tour, Tyramon se retrouve seul sur le col et n'est pas à distance d'une boule de flammes.

Au deuxième tour, le musicien sur destrier me tue mon archer de droite et celui de gauche se fait tuer par un péon de base.

Tyramon se fait engluier par la troupe adverse. Le Formor tente de lui venir en aide mais se fait tuer. Le maître des carnages subit un sort du magicien et il est tué. Une mâne qui trainait ses membres pour essayer de sauver Tyramon, n'ira pas plus loin.

Et le veneur et le mangeur d'âmes. Le veneur continue sa recherche de champignon et le mangeur d'âme reste à côté de la bannière pour réanimer les mânes.

Au tour 3, je crois que c'est là, où ma compo passe à deux mânes, mangeur d'âme et deux mânes. Le veneur s'est « réveillé » face au musicien et à un garde d'Alahan.

4em tour, plus personnes et un veneur que je n'ai pas su jouer.

Les jets de dés n'ont pas aidé et les armes sacrés ont bien servi aussi. De mémoire, j'ai eu deux figurines qui ont rendu l'âme à cause d'une arme sacré.

Donc, j'ai perdu 0-3 PV

Note : Pour le scénario, vu que l'on a un peu la tête plus sur comment remplir les PV et qui a l'adversaire, il ne serait pas possible d'avoir :

- du col, vous voyez tout sauf au travers des cartes ;

- des plaines, vous ne voyez rien au-delà du col

- la vallée pas de visibilités sauf au sein de la pleine et sur le col.

Ainsi pas de question sur ce que je vois ou pas quand on est centré sur autre chose.

La croisade en traître, face au joueur fantôme, Fingo.

Bon alors, c'est super de jouer face à Fingo car il est super pédagogique. Faudrait des séances de remise à niveau avec lui pour savoir rejouer.

Je me suis déployé de la manière suivante, en tant qu'attaquant :

Le maître des carnages sur mon côté gauche proche de la zone de déploiement des Elfes. Les archers avec Tyramon à droite toutes et le veneur au centre.

Les archers ont tenté de tirer au début sur le mage et non, cela n'a rien fait. Ils n'ont rien fait de toutes les parties sauf à la fin, où j'ai pris pour cible un épervier qui fut tuer, je crois (pas sur).

Tyramon a mis toute la partie à revenir en jeu et quand il a pu faire une boule de feu, je me suis fourvoyé sur la distance du sort et la deuxième fois, fingo a réussi son jet d'insensible. Donc rien.

Je n'ai pas fait un jet de dé au-dessus de 3 sauf quand une mâne a tenté de se défendre et qu'elle a fait un 6 mais suivi d'un 1... bref, vous comprendrez que les trois reliques sont sorties et que j'ai tout perdu.

Donc encore un 0-3

La divine comédie face à Miniredeye.

J'ai voulu mettre ce que l'on a dit de faire en application mais pas de trop car j'ai eu l'impression de voir mon fils.

Pour le coup, j'ai mis tout le monde en première ligne, prêt à se ruer sur les jetons de constructions.

Il m'a déposé des marqueurs pièges face à moi et déploie son éclaircur à côté d'un jeton. J'ai pris l'option de les faire sauter avec les mânes. Options trop lente même si elle fut rentable.

Lui se ploie en V avec les tireurs sur les côtés et Saphon

1er tour. Bien qu'il a la discipline, il me laisse jouer. J'active le veneur, que je fais marcher et tirer sur Saphon, je suis à longue mais cela touche. Il est critique.

De son côté, il actionne ses templiers qui s'arrêtent sur les marqueurs.

Ensuite, j'active mes archers, dont un tir sur Saphon et le tue. Le deuxième tire sur un tireur.

Les autres figurines se rapprochent de la zone centrale. Le maître des carnages récupère un jeton.

Une mâne suffisamment proche se déclenche deux pièges dont un leurre. Le piège me tue ma mâne.

C'est seulement au troisième tour que la deuxième mâne ira déclencher les deux derniers marqueurs qui m'auront forcé à faire un détour pour atteindre mes adversaires. Elle mourra à cause du piège et mettra en critique un archer qui récupère un jeton.

Après, pour faire simple, le maître des carnages, une fois le marqueur déposé, remonte la table pour aller prendre un jeton chez l'adversaire mais manquera sa tâche à un centimètre près.

Le veneur uniquement avec le tir et Tyramon vont nettoyer la table laissant un artificier en critique et un tireur en légère.

N'ayant pas pu récupérer les templiers et les gardes prétoires à temps, il a 6 marqueurs dans sa base contre 4 pour moi et un en transition.

J'ai eu de beaux jets de dés pour l'occasion. Donc 1-2PV

SlowMo

Salut à tous, c'est mon tour de faire mon compte rendu du tournoi de Paris.

Pour commencer les remerciements : merci à Fingo qui s'est dévoué pour ce tournoi alors que la période n'était pas vraiment idéale pour lui – la famille qui s'agrandit tout ça c'est chronophage – mais qui a géré comme un chef. Le choix des scénarii était bon, peut-être juste un bémol sur croisade en traître qui a vraiment l'air d'avantager les compo avec du gros mouvement. L'idée de révisée la compétence éclaircur était intéressante, le nerf était peut-être un peu fort mais à l'inverse enlever la restriction vis-à-vis des marqueurs objectifs équilibrait... Merci à la Waaagh Taverne pour son accueil.

Et merci aux autres joueurs. Même si nous avons été moins nombreux que l'année dernière l'ambiance est toujours aussi agréable, nous sommes tous là pour nous amuser et je n'ai encore croisé aucun membre de la communauté qui ne soit là que pour gagner. En plus, à part Samko, je n'ai croisé que des joueurs que je n'avais pas encore affrontés.

Bon trêve de bavardage et en avant.

Cette année j'avais choisi de jouer à l'opposé de l'année dernière en venant avec des gobelins courageux et discipliné :

Ronde 1 – Les anneaux de pouvoirs contre les Sessairs de Supertaze. Scénario pas simple que je n'ai vraiment compris que la veille en répétition avec Fingo. J'aurais la discipline toute la partie donc de ce côté le plan fonctionne. C'est sur le reste que ça n'a pas été idéal.

Je me déploie de façon classique, Bazûka, Wazabi et les ashigarûs au centre, les chevaliers sur mon flanc droit (du côté de son porteur d'anneau), la roue folle flan gauche et les bushis intercalés entre les mes troupes.

Taze place deux archers sur ma gauche, le troisième à droite, protégé par un centaure de mémoire, et le reste plutôt central.

Tour 1

On se rentre dedans velu. J'invoque une marée de rat pour gêner ses mouvements sur ma droite qu'il charge avec Conan n'ayant pas vraiment autre chose à faire avec lui à ce tour, un barbare géant charge un bushi en légère suite à un tir d'archer et je contre charge avec Bazûka. Taze charge mes ashigarus avec un centaure. La roue folle après avoir traversé la table cale bêtement sur un druide au lieu de l'envoyer aux fraises quant aux chevaliers je ne me souviens plus bien mais ils ne passeront pas le tour...

Le tour de combat fut hallucinant... Je passe sur la roue qui achève son druide et se repositionne, le centaure qui, sans surprise, exécute un ashigarû, poursuit sur le porteur d'anneau et le sèche etc. ...

L'impensable vient du centre : Conan rate son

initiative, manque une défense contre la nuée de rat et paf, critique ! De l'autre côté, Bazûka échoue lamentablement à ne serait-ce que blesser le barbare géant...
Fin du tour et il ne reste plus qu'une demi-heure.

Tour 2

Si je laisse Taze prendre mon anneau je vais pleurer, j'active donc en premier Bazûka qui utilise la Neuvième Pompe. Le résultat est mitigé mais comme je mets le centaure à coté de mon anneau en dérouté ça me va.
Vu le temps qu'il reste il faut jouer le scénar mais je ne pourrais pas rattraper son porteur. Par contre, par le jeu des poursuites, Taze lui parvient à ramasser mon anneau.

Résultat un 0 / 2 avec un goal-average positif. Un peu déçu car si on avait joué plus vite et avec un tour de plus je pense que je gagnais...

Ronde 2 – Les piliers face aux griffons de Ours
Ours a bien résumé la partie donc je ne vais pas m'étendre.

Tour 1

Je fonce avec la roue et les chevaliers. Je pensais vraiment attraper des choses et avec l'instinct de survie de la roue et le renfort des chevaliers j'espérais au pire limiter la casse. Pendant ce temps le reste de mes troupes s'occupait de prendre le contrôle des deux piliers de ma zone et du central en se cachant derrière. Seul celui sur mon flanc gauche me résiste et ralentira la remontée de mes ashigarûs.

Tour 2

Ca va mal. Je me fais tuer mes grosses troupes, le pack griffon remonte sur moi inexorablement et j'ai beau avoir mon deuxième point de victoire je sais que je ne tiendrai pas longtemps comme ça...

Et donc tour 3

Un gros coup de Pompe ! Là le résultat est sans appel et dépasse mes espérances. La moitié de son armée est en dérouté et fuira m'offrant de l'espace et un répit à Bazûka qui n'aurait certainement pas passé le tour sinon. Et comme ce sont plus tôt les petites troupes qui ont tenu je nettoie un peu autour de moi.

Tour 4

Les griffons reviennent mais ils n'auront pas le temps de reprendre le contrôle des piliers...

Je finis avec un 2 / 1 et un GA négatif.

Ronde 3 – La fontaine de Jouvence contre les Mid Nors de Dragosth

Au vu de la compo Mid Nors je décide de jouer l'appel des rats et je réussis le miracle.

Du coup ma roue et mes chevaliers sont éclaireurs. Comme j'ai la discipline, encore, je déploie mes deux chevaliers dans son camp à l'extrême gauche, histoire qu'il ne puisse pas me prendre à revers et malgré sa tentative avec 3 moissonneurs pour me bloquer le déploiement de la roue j'arrive à la cacher du même côté derrière un décor. Ce flan étant sûr, je déploie le reste au centre à deux ashigarûs à droite pour ramasser des marqueurs.

Dragosth lui a choisi de me bloquer le déploiement en éclaireur flan droit avec deux moissonneurs, place donc 3 moissonneurs flan gauche face à mes chevaliers, Kelzaral au centre avec sa suite et un rodeur à gauche et enfin la tour et le dernier rodeur à droite.

Tour 1

Je charge deux des moissonneurs avec les chevaliers. La tour avance et tire dans le tas, elle locke Wazabi mais l'instinct de survie la sauve, j'active la roue et met un gros coup de carburateur (6), le dernier moissonneur flan gauche finit coller sous les crampons et le gob emporté par sa lancée percute en bout de course le rodeur du flanc gauche. Le choc est terrible (FOR 18 !), encore un pauvre piéton mortellement fauché par un chauffard. Les deux derniers moissonneurs, conscient que la route est dangereuse, prennent leur envol. J'en profite pour ramasser des marqueurs avec les ashigarûs et les bushis (erreur) et forcé-ment le rodeur restant charge un ashigarû porteur de marqueur qu'il tuera.

Tour 2

Je charge Kelzaral avec Bazûka, les moissonneurs ramassent les marqueurs dans l'eau, la tour tire sur le bolide gobelin lancé à pleine vitesse qui esquive d'un coup de guidon miraculeux la déflagration (instinct de survie) et vient percuter à pleine vitesse le démon pour le mettre en critique à l'impact.

Sans surprise le prêtre Mid Nor décède, Bazûka poursuit sur un moissonneur et récupère une fiole sur son cadavre. Quant au motard à peau verte il prend 4 blessures mais comme il a 5 PV ce n'est pas grave...

A la phase d'entretien on mesure et on s'aperçoit que mes deux porteurs de fioles sont dans la zone de déploiement ennemie. Cool je peux leur faire faire demi-tour tout de suite...

Tour 3

Je choisis de charger la tour avec Bazûka, Dragosth lui tire avec cette dernière sur un de mes chevaliers porteurs de fiole et le tue. De mon côté, je n'arriverai pas à rattrasser son dernier rodeur porteur de fiole et même si Bazûka se débarrasse de la tour, son mouvement de poursuite ne sera pas suffisant pour le ramener dans la rivière.

Du coup nous sommes à égalité dans la rivière.

Résultat 1 / 1 mais un GA phénoménal

Je termine donc cette journée avec un score moyen et un goal-average au-delà de mes espoirs les plus fous. Seule ombre au tableau d'après ce que j'entends il y a une chance que je commence la journée de demain face à Nadjork et ses lions me font peur...

Ronde 4, finalement ce ne sera pas Nadjork mais Blackbiji et ses griffons sur le Col. Pas beaucoup de ligne de vue sur ce scénar mais lui aussi a des éclaireurs donc je n'utiliserai pas le miracle de Wazabi.

Je place mes ashigarûs en premier histoire de l'empêcher de se déployer dans mon dos, je n'ai vraiment pas envie de devoir diviser mes forces, la roue sur le flanc droit, un chevalier sur le gauche et le reste plutôt au centre. Blackbiji centre le gros de ses troupes et place ses thallions et son magistrat sur la colline de gauche.

Tour 1

Je commence par bouger les ashigarûs pour découvrir ses éclaireurs, je prends position sur la colline de droite avec un chevalier et le reste avance au centre, Wazabi invoque une marée sur le col en limite de portée. Blackbiji avance un templier sur chaque colline, ses deux chasseurs de sorcières sur celle de gauche (en ligne avec le templier) et avance le reste au milieu. Je n'attendais que ça, la roue s'élance et... un ashigarû lui bloque le passage ! Tant pis me dis-je, il n'avait qu'à pas être là je le percute et fait... une magnifique légère. La roue est bloquée et n'avance pas plus !

Tour 2

Je charge le templier de gauche, je continue à avancer et invoque une deuxième marée sur le col, les tirs griffons pleuvent et je charge un chasseur avec la roue, lui aussi résistera à l'impact.

De son côté les griffons chargent les nuées de rats et avec le jeu des poursuites parviendront à venir chercher le reste de mon armée en deuxième ligne et font du ménage.

Tour 3

Ça ne se passe comme sur le plan, le templier flan droit à résister et se fait aider par un gros costaud, ma ligne centrale est complètement éventrée et Bazûka est englué face au champion adverse. Je fais traverser ma roue pour porter assistance au dernier chevalier à gauche et je TP Wazabi pour l'éloigner des combats et prendre la bannière adverse.

Tour 4

Les combats n'ont pas vraiment tourné en ma faveur et je n'ai plus la discipline, son champion est en mêlée avec Bazûka en dehors du

col dans ma moitié de terrain et son mage fait une marche forcée sur un thallion libre de tout adverse pour le faire avancer vers ma bannière.

Ma dernière chance c'est la Pompe, je souffle et tout le monde résiste ou presque, tentant le tout pour le tout je désengage Bazûka et engage son thallion pour le bloquer avant qu'il ne bouge. Pas de chance son champion maintenant libre reste assez près de ma bannière pour l'enlever et il contrôle col... Nous sommes donc à 1 / 2. J'hésite longuement et nous comptons mais au final même en lâchant l'objectif et en rapatriant Wazabi je ne pourrais pas contester le col.

Score 1 / 2 et un GA légèrement positif. Clairement mon erreur de placement tour 1 m'a coûté le match et celles tour 2 avec mes rats m'ont achevé.

Ronde 5 – Croisade en traître contre les griffons de Mini RedEye

Deux petites modifications sur le scénario en ouverture : les trois marqueurs doivent être déployés sur 3 cartes différentes et le plus bas au classement peut choisir son camp avec l'accord de l'adversaire. Je laisse donc choisir Mini RedEye qui opte pour l'attaque. J'attribue les marqueurs à la roue, un chevalier et Bazûka.

Au déploiement je place Bazûka au centre, les chevaliers et la roue flan droit, là où les décors m'avantagent, Mini RedEye se place de son côté de la table sans profiter de l'avantage de me déborder par les côtés de suite (je pense que c'était une erreur) et pose une ligne de marqueurs pièges juste devant ma ligne de déploiement.

Tour 1

Je me débarrasse tout de suite des pièges en sacrifiant une marée et un ashigarû. J'avance le gros de ma troupe en déplacement à couvert, j'envoie très vite la roue et le chevalier porteur de l'armure se cacher derrière un gros décor à droite et le dernier cavalier charge un fusilier qui s'était avancé, elle sera contre chargée par un templier. Cet unique combat du tour 1 ne sera pas à mon avantage.

Tour 2

Je le laisse avancer et cache Bazûka derrière un décor pendant que j'essaye de le déborder flan gauche. Plus pour occuper ses troupes qu'autre chose. Forcément je prends des tirs mais c'est l'effet recherché.

J'envoie mon chevalier avec son marqueur au plus loin à droite, en position pour sortir au prochain tour et charge un templier qui traînait derrière avec la roue. L'impact ne sera pas suffisant pour le tuer mais je le finis au CaC. Mon deuxième chevalier tombe face à l'adversité

Tour 3

J'ai la discipline donc je sors tout de suite ma roue, ne prenons pas de risques, puis le chevalier. A gauche je charge et j'engage au maximum de mes possibilités pour immobiliser du monde et je charge un prétorien avec Bazûka.

Je perds beaucoup de monde mais Bazûka tient et parvient à blesser le prétorien.

Tour 4 et 5

Je n'ai plus la discipline, j'ai perdu trop de monde. Je mets juste un coup de Pompe pour éviter à Bazûka d'être submergé et j'engage au max l'ennemi.

Je tuerai ce dernier mais je finis le tour 5 engagé contre un deuxième garde prétorien que je ne blesserai pas et seul Bazûka est encore sur le terrain, Mini RedEye a monté une ligne d'adversaire pour m'empêcher de traverser ses lignes. Et en plus il parvient à me voler le marqueur.

Tour 6

Je perds la discipline, on ne jouera pas ce tour. Il suffit à Mini RedEye d'engager Bazûka avec un ange de lumière pour me le bloquer et de désengager en automatique son prétorien en lui donnant résolution/2 pour m'empêcher de récupérer le marqueur. Bref pas vraiment intéressant et ça nous permet de finir dans les temps

Score 2 / 1 et un GA légèrement positif.

Ronde 6 – Divine comédie contre les morts vivants de Samko

Le seul adversaire contre lequel j'ai déjà joué et qui a chaque fois m'avait laminé. En plus l'avantage que me donne la Pompe de Rat est inutile contre sa liste. Autant dire que je ne pars pas confiant.

Je me déploie principalement au centre pour garder l'avantage de l'état-major avec juste un chevalier flan droit.

Tour 1

J'avance, ramasse des marqueurs, fait des erreurs de placement, tente de déborder ses ailes avec les rats et envoie la roue au centre mais sans grand succès. Elle fait tout de même tomber un wolfen zombie. Ses anges morbides décollent avec marche forcée et s'enfoncent dans mes lignes

Tour 2 et 3

Un centaure charge ma roue, je charge sur le paladin noir avec un ashigarû, je rapatrie un chevalier derrière mes lignes bien en sécurité de son centaure.. Bazûka charge une liche et un bushi court après un pantin porteur de marqueur.

Grâce à la discipline j'arrive à sauver ma roue à la séparation de mêlée car Kain poursuit sur elle, heureusement le combat avait déjà eu lieu.

Balckbiji

Débriefing des Morts-Vivants d'Achéron (pas si morts que ça, comme on le verra à plusieurs reprises).

Ma liste tourne autour de trois principes :

- je veux des figurines/profils qui font ce que je leur demande, c'est à dire fiables

- je compte sur une vraie synergie dans mes activations et notamment pour les combats, facilitée par la façon dont se déroule un tour de jeu à Confrontation.

- je ne connais pas le jeu, je reprends au bout de 15 ans, je n'ai que deux parties dans les pattes (une à 300 et une à 400 face aux Nains de Saurdak), donc il va falloir que je puisse dérouler ma stratégie, quel que soit l'adversaire en face, sans me poser trop de questions. j'ai donc besoin de profils qui encaissent en cas d'erreur de choix de cible, et qui se soignent le cas échéant en cas de drame .

Le premier choix fut celui de mon «orientation» : liste full bash CàC, genre Melmoth ? Testée contre Saurdak, pas convaincu. Liste full moines/Miracles, genre Kain, qui a l'air d'être bien violent ? Mais pas assez de soin et surtout, qui est en mode Iconoclaste. Je n'ai pas envie de dépendre de mon adversaire pour générer de la foi, je trouve les buffs un peu légers et pas ou peu de débuff... Liste full magie, genre Gorgone ou autres ? Là, ça me rappelle mes vertes années, et je me dis que ça va être l'occasion de peindre ENFIN la Gorgone. Soyons francs, mon emploi du temps m'a un peu limité dans mon élan peinture, elle n'est donc qu'à peine peinte et pas soignée, mais bon. SHE IS BACK !

En clair, elle a Forge Défunte et Mur des Ténèbres qui seront les sorts que j'aurai le plus lancé du tournoi, Envol morbide pour invoquer de l'Ange en mode scotch/prise de marqueur et d'autres sorts que je n'aurai quasiment jamais lancé tellement Forge Morbide consomme de Gemmes pour les deux paladins... Mais quels paladins !! Boostés en FOR ou RES «+1x2X» et avec Marcellarii Tentationnis lancé par eux sur eux, ça fait des monstres de résistance (RES souvent à 14, voire 15, FOR à 13), et avec leur régénération, ils deviennent juste increvables (sauf quand bien sûr j'oublie de le lancer une fois dans le tournoi (cf infra, partie contre Samko que je perds clairement suite à cette erreur). Elle a enfin un sort de Soins, pour lequel je me suis trompé à la création de la liste, car il n'est là que pour soigner les Paladins, hors je découvre grâce à Fingo que les Paladins Noirs ne sont pas des Morts-vivants mais bel et bien des vivants... d'où la DIS à 4 m'explique-t'il. Oui, ça a du sens. Je change donc ce sort sur les parties suivantes, vu que je me fous de soigner le Cerbère ou le Centaure Lourd...

Avec la Gorgone, le Phylactère et un familier, histoire d'être sûr de générer les Gemmes correctement, vu que ma Compo dépend d'elle, et deux Paladins Noirs nécromanciens, vivants donc, mais ceux avec Régénération/5 (j'hésitais avec le Toxique, mais bon, je ne peux pas me permettre de perdre la moindre figurine pendant les rondes, et je veux qu'ils soient pire que des bernacles sur le roc de la table). En plus, comme ils ne sont jamais bien loin de la Gorgone, et donc de son Phylactère, c'est pareil, ils récupèrent les Gemmes à 2 dés, et ça tombe bien vu que le Marcellarii Tentationnis a parfois une difficulté 4, or le lancement du sort cause une blessure Grave en cas d'échec (arrivé une seule fois sur tout le tournoi, chanceux le BBJ). Un Centaure Lourd pour le mouvement et l'impact en charge (FOR 10), Un Centaure de Dracynran car il a un Arc Noir et qu'avec Forge Défunte, bien ça fait un TIR FOR 10 sur les éventuels éclaireurs qui m'auraient gonflés tour 1 (ah oui, il a Harcèlement), et enfin un Cerbère, que j'ai appris à jouer au fur et à mesure, et que j'avais hésité à virer dans le futur après mes trois premières parties au profit de Wolfen beaucoup moins chers, mais en fait il est beaucoup mieux avec son Tueur Né et Engagement/1

Avant le tournoi (bon, aussi après, en fait), je suis plutôt content de ma liste, qui m'a l'air super solide et qui devrait me permettre de gérer à peu près tous les scénars : vitesse, petits tanks, un tir puissant si nécessaire (enfin tout est relatif, n'est-ce pas Tyramon) et du soin/de la régénération partout ou presque. Je pars assez serein. Reste à la passer au marbre de la table... Second effet kiss cool que je n'ai découvert que pendant le tournoi, c'est que les Anges peuvent récupérer les marqueurs, même si invoqués, car du même peuple.

Partie 1 : face à Fingo, qui me propose cette première partie car il sait que je reprends le jeu, histoire d'être sûr que je ne fais pas trop de conneries. C'était une bonne idée, vu que c'est lui qui m'explique très vite que les Paladins Noirs ne sont pas de Mort-Vivants donc 1) je ne peux pas les soigner avec le Soin spécial MV, 2) que les effets de Marcellarii Tentationnis doivent donc être lus dans la case «non MV».. et non, ils ne seront plus Abominables, snif)

Les Trois Anneaux est un scénar assez original. Petite modification au début de la partie qui fait que ce ne sera pas mon Familier qui portera l'anneau mineur comme prévu, mais mon Centaure. Cela ne m'arrange pas du tout, car j'ai besoin de sa mobilité, mais je fais avec. Rien de particulier sur cette partie, si ce n'est que je joue très prudent, probablement trop, face à un Fingo qui a éparpillé ses figurines. Son porteur est sur mon flanc gauche, entouré de 3 figurines et je pense que je n'y suis pas allé assez franco

de porc, j'aurais dû lui rentrer dedans avec le Centaure Lourd et le Cerbère, mais je ne réalise pas encore à ce moment que les Paladins sont aussi résistants. Quoi qu'il en soit, je perds bêtement 0-2 au tout dernier tour en laissant à mon adversaire le Centaure de Dracynran à portée de poursuite, pensant que l'Anneau ne pourrait être récupéré qu'après un mouvement normal. Il m'aurait suffi de l'envoyer de l'autre côté de la table, et c'était un 1-1 et je ne perdais pas de précieux points de scénars. A ce moment-là, je me dis que ce n'est pas grave, c'est ton premier tournoi, de toute façon tu n'es pas là pour faire un podium.

Partie agréable, que je qualifierais «de réglage» pour ma part.

Partie 2 : Les Piliers de Magie, face à François «Cytorrak».

Joueur super sympa, qui va jouer de malchance aux jets de dés (mais lorsque je lis son compte-rendu, je me demande si je me souviens bien de toute la partie) vu qu'il ne parvient pas à casser ses piliers à la fin du premier tour malgré de gros cogneurs posés dessus. Tour 2, je vois qu'il avance Tyramon, et je me dis BINGO! Je vais aller te me le croquer avec le Cerbère. Une boule de feu plus tard, il ne reste plus qu'un petit tas de cendre en lieu et place du Cerbère. WOW !! La vache !! Là je comprends que je ne dois mais ne dois JAMAIS OUBLIER LES BASIQUES. Ce sera Mur des Ténèbres sur Mur des Ténèbres jusqu'à la fin de la partie, quitte à ne pas trop avancer sans tout de même aller oublier de tâter du pilier central avec un paladin, qui est assez moyen serein vu les boules de feu qui traînent dans les parages... parce qu'avec des attaques FOR 15 : tout paladin Noir qu'on est, même boosté à la Forge Noire, on doute

Bref, seconde partie de réglage, où je vais apprendre à ne pas jouer en mode Warma/Battle, je cherche à pilonner le général ennemi, mais plutôt à jouer le scénar (un peu comme à la ronde 1 quoi). On se sera un peu regardé en figurine de faïence vu les thons de part et d'autre de la table, mais finalement, 2-1.

Partie 3 : la Fontaine de Jouvence, face à Samko. Lutte fratricide ! Lui joue sur la Foi (Kain), moi sur les Ténèbres. Cool, vu que je n'ai que 2 «vivants» pour son iconoclaste. Je pars TRES confiant, car c'est LE scénar que j'ai joué avant le tournoi face à Saurdak. Au moins, ce scénario, je le connais contrairement aux autres ; et j'ai vu que des Nains qui portaient un marqueur, et ben c'est un marqueur impossible à reprendre. Or vu la résistance de mes Paladins, je pouvais les envoyer au feu : je n'avais qu'une crainte, en fait c'est qu'entre ses deux Wolfens et ses deux Centaures Lourds, ils prennent dès le tour 1 trois ou 4 marqueurs...

Je me jette donc tour 1 sur 3 marqueurs (de mémoire) avec un paladin, le cerbère et le

centaure lourd, et là, c'est le drame. J'oublie d'enlever mes marqueurs de sorts de Forge Noire de mes deux paladins entre T1 et T2. Je lance Marcellarii Tentationnis sur eux, j'ai déjà activé la Gorgone, et au moment de poser mes marqueurs, je réalise que les sorts ne sont plus actifs.... et que je ne peux plus relancer les Forge... Et là, bah c'est marrant, mais c'est plus la même... Tour 2, Samko m'en démonte un premier (le second va suivre peu après). Fin de partie laborieuse. Je perds 0-2 de mémoire, (0-3 ?) donc, sur une erreur grossière, et j'attends avec impatience la revanche.

Partie 4 - Jour 2 : je suis remonté à bloc. J'ai refait le match des 3 parties de la veille toute la soirée ... mais naaaaaan je plaisante, j'ai ronflé devant 2 nanars dans la soirée. Mais je suis reposé.

Il s'agit du scénario Le Col, et se déroule face à Mini Red Eye et sa compo de tir. Je revois mon fils face à moi, et la difficulté pour les enfants de faire des tournois en milieu adulte. J'insiste pour qu'il se sente cool, que je ne suis pas là pour le pilonner, que je n'ai qu'un seul tireur et que malgré mes murs de Ténèbres, il devrait pouvoir faire du tir au pigeon. Et là, en lisant le scénar et suite aux explications de Fingo, on découvre que le Col cache les plaines... Honnêtement, le match up ne pouvait pas être plus mauvais pour lui, je pense, vu que même une fois sur le Col, je tends un Mur de 20 cm avec la Gorgone et il ne peut plus rien faire ou presque. Premier 3-0 de la journée, mais réellement «à contrecœur» et ennuyé pour Mini redEye qui ne mérite pas ça.

Partie 5 : La Croisade en Traître, face à Enguerrand «BaronKorbac» et à ses orques.

Soyons, honnête je joue de chance au dé (enfin, c'est mon adversaire qui lance le dé, alors disons plutôt qu'il joue de malchance au dé) puisque je tire «Défenseur»... C'est tout bénéf pour moi vu nos deux compos : j'ai trois trucs qui volent comme le vent (à 15/17.5 cm !!) - ils seront tous les trois porteurs des Reliques - lui n'a que des orques un peu lourdauds qui se traînent... enfin, je m'entends, mais là, c'est la vérité.

Au placement des décors, je pense in peto qu'Enguerrand les positionne très bien, en m'imposant des couloirs de sortie, clairement majoré du fait de la taille des maisons et des murs. Je me dis que ça ne va peut-être pas être si simple que ça. Je me déploie sur les deux extrémités de ma bande de déploiement avec les 3 reliques à ma gauche, le reste centre-droite.

On commence, je bascule littéralement la partie sur la droite pour éviter qu'il ne me choppe les Reliques après un «superbe» Flanc Refusé et j'enfonse mon flanc droit avec les Paladins. Il rate les premières charges (ou pas, celle qui réussit se traduit par un massacre d'un pauvre orque par un unique coup de dent du Cerbère), mais sur-

tout, c'est vrai qu'il manque de figurines pour pouvoir bloquer toutes les issues... A mon avis, ce scénario doit être plus touchy pour le défenseur à 600 points... Bref, la partie est plutôt drôle, Enguerrand est super sympa et malgré qu'il soit dépité de ne pas pouvoir arrêter mes trois porteurs, on fait la partie pour le Goal-Average, tout en discutant théorie sur la vitesse d'un Orque des Montagnes (que mon adversaire conçoit comme des pumas des neiges alors que je les vois plutôt en mode Chasse Neige). Bref, je sors tour 3/4 les 3 Reliques sans trop de difficultés. Ce qui à mes yeux valide encore plus ma compo «mixte».

Partie 6 : dernière partie absolument folle face à Pierro, que je remercie encore d'avoir accepté de jouer «en avance» puisque je dois repartir quelques heures plus tard à Deauville et si on tourne bien, j'ai une chance de chopper le train de 17H18 Je sais que Pierro est un joueur cool, on a fait ensemble l'immense retranscription de Tamurkhan à Joinville.

Scénario Divine Comédie, qui m'a fait un peu tordre les méninges : comment en 6 tours, réussir à chopper des marqueurs, prendre les siens, les ramener et tout ça sans perdre les miens ? Avant de savoir que j'allais affronter des Gobelins, je pensais laisser le Cerbere dans son rôle idéal de clebs de garde de luxe, mais lorsque Pierro me révèle sa liste et surtout la faiblesse principale de sa liste (i.e. l'absence de Courage et d'état-major), je me dis qu'effectivement, je vais peut-être juste laisser juste un pauvre Ange Morbide en arrière, ça devrait aller... Las ! Ce n'est pas des Gobelins de base. D'ailleurs, je pense qu'un contrôle antidopage devrait être fait ! Si je ne me trompe pas, Pierro ne rate que 2 jets de peur sur toute la partie. Bref, ça donne un sens à cette dernière ronde, qui aurait pu ne pas être drôle du tout et qui finalement nous fait bien poiler, je découvre que Becbunzen est une putain de brute malgré sa petite taille, mais rien n'empêche la progression des Morbacks qui ont tout de même le beau rôle, écrantés par des Murs des Ténèbres et une Gorgone intouchable car Abominable et c'est une troisième victoire J2, mais moins facile que prévu à 2-0, avec encore une fois un super adversaire.

Bilan de courses, si MiniRedEye me lit, je voudrais juste te dire bonhomme qu'il faut garder le courage car ce n'est pas drôle de perdre match sur match et honnêtement, il n'y a pas d'erreur de règles de ta part ; ton niveau est là, continue ça vaut le coup. Merci à Fingo d'avoir organisé ce tournoi, ça fait du bien de remettre le pied à l'étrier. Merci à tous mes adversaires, chaque partie m'a appris quelque chose.

Me voilà bel et bien revenu à Confrontation.

Nadjork

Allez, je me motive pour un petit compte rendu de mon tournoi de Paris 2017 ! Je tiens à remercier Fingo pour l'organisation et l'hébergement c'était bien cool ! Bon seul Breton je me devais de revenir avec un résultat, sinon j'en connais un (Ju) qui se serait bien foutu de ma gueule.

Ma compo :

Léodan + bénédiction parangon + arme de lumière
Sardar
Musicien sur destrier
2 gardes royaux
3 archers icquor
3 gardes

Première Ronde : Les anneaux de pouvoir

Adversaire : MiniRedEyes

Armée : Griffon

Compo :

Saphon
3 fusiliers
et du templeir

Une compo très très axé tir, je décide d'essayer d'entourer l'anneau central avec les décors, mon adversaire fait pareil, la table ressemble à peu près à Stonehenge.

T1 :

Mauvais déploiement de mon adversaire du a une mauvaise compréhension de la taille du décor, il a tout déployé derrière un buisson pensant pouvoir tirer à travers. Son éclaireur était plus avancé sur la gauche de la table.

Il active son perso et harcèle un garde royal, et le met en critique.

J'active les deux pièges posés juste au pied de ma compo (je déteste vraiment cette compétence ...) ça explose à 10Cm et touche un archer grave un garde en grave et je crois bien une légère sur un garde royal.

Je me dis j'ai à peine bougé et j'ai déjà pas mal de monde de blessé ça sent pas super bon cette partie ... J'avance vraiment tout le monde un maximum pour éviter de me prendre trop de tir trop longtemps.

Mon porteur de l'anneau se fait one shoot par un fusilier heureusement mon adversaire fair-play me rappelle qu'il a instinct de survie avec l'anneau. Du coup il survit grâce à ça. Sardar soigne le garde royal en légère et le grave passe en légère. Mon cavalier fonce sur son éclaireur le tue et poursuit devant une statue à l'abri des tirs. Mon adversaire a pas du tout bougé et reste cloîtré derrière son buisson a m'attendre.... en même temps c'est ça compo qui veut ça.

T2 :

J'active Sardar en premier pour créer un mur de lumière et éviter quelques tirs. J'envoie tout le monde se cacher derrière son buisson il réussira quand même à trouver

des lignes de vue sur des gardes royaux il fera d'ailleurs un joli double 6 sur l'un d'en eux ! Celui-ci protégé par son armure sacré lui fera un joli doigt d'honneur.

Il ne se passe quasiment rien, il refuse le combat.

Ayant gagné la discipline, et ayant laissé mon adversaire jouer en premier, j'active en dernier mon cavalier, après de longues minutes de réflexion je décide d'engager son fusilier porteur de l'anneau derrière toute sa compo. Le combat pour la victoire se joue la dessus, soit je tue son fusilier et la partie est gagnée soit il survit et je prends super cher au prochain tour. Il réussit à défendre la première attaque du chevalier ... je crains le pire avec l'instinct de survie \4 mais au final les deux dernières attaques ne seront ni défendu ni instinct de survie, je mets deux grave et je le tue. Je reste au contact de l'anneau pour le récupérer.

T3 :

Je gagne la discipline et joue mon cavalier en premier, je charge Saphon. Une grosse partie de sa compo vient sur le cavalier et une grosse partie de la mienne vient aider le cavalier. Sa compo étant plus faible au corps à corps je gagne facilement les combats.

T4 :

Le tour 4 se résume à récupérer l'anneau central et finir les combattants ennemis restant.

3-0 Pour moi avec un gros goal-average. J'ai été assez surpris par le niveau d'Antoine car il connaît vraiment bien les règles et connaît bien sa compo d'armée, les erreurs qu'il a commis sont des erreurs tactique & stratégique due au manque d'expérience, mais je vois qu'il a bien été coaché par son père.

C'est un adversaire qu'il ne faudra pas sous-estimer dans les prochains tournois malgré son jeune âge.

Deuxième Ronde : Les piliers de magie

Adversaire : Pierrodactyl

Armée : Gobelins

Compo :

Becbunzen
Prototype Golgoth
2 chevaliers strohm
la roue folle
2 guerriers strohm

Bon là je rigole moins, le mec en face à beaucoup d'expérience a gagné des open / tournois même si il dit ne pas avoir joué depuis belle lurette. Je connais pas les gobelins et sa compo à beaucoup de mouvement et me fait vraiment peur. En plus de ça je n'aime pas beaucoup ce scénario car je n'ai pas énormément force pour taper les piliers sachant que je ne souhaite pas envoyer le cavalier T1 dessus j'ai que les gardes royaux et le perso qui vont taper.

T1 :

Bon ça se résume à charger les deux premiers piliers pour chacun d'en nous. Sauf que Pierro a décidé d'envoyer le prototype golgoth sur le pilier du milieu. Mon cavalier part à droite tandis que sa roue folle part à gauche. Mes archers ne tirent pas et avancent de 20 Cm.

Tous ses piliers tombent T1....je ne pige pas comment le pilier de droite tombe avec que des mecs FOR 2 environ alors que moi mon pilier de droite reste a 2 PV.

T2 :

Le but était de sacrifier les archers pour essayer d'arrêter la roue folle. Uniquement 2 archers pouvaient se sacrifier mais j'ai décidé d'en envoyer qu'un seul se prendre une force 12. Malheureusement il me tue mon archer. Pas de chance s'il était resté en vie Léodan aurait pu venir facilement.

Deux choix s'offre à lui avec sa roue folle, soit venir sur Léodan avec une force 15 ou Sardar, il choisit Sardar ayant trop peur de ne rien faire à Léodan et surtout que derrière Sardar il y avait un archer et un garde sur lequel il aurait pu continuer. Malheureusement pour lui Sardar a beau être un vieux crouton il résiste à l'impact de la roue folle et ne prend qu'une grave. Profitant de cette occasion j'engage la roue folle à l'arrêt avec mes forces à gauche c'est à dire Léodan et un garde royal. Autant vous dire que ça a été une boucherie.

A droite il décide de charger mon chevalier avec ses deux chevaliers ströhm, un seul sera à portée. Je décide de laisser les deux gardes sur leur pilier et le garde royal engagera le chevalier seul.

Les deux chevaliers ströhm meurent ainsi qu'un guerrier ströhm a portée de poursuite.

Je me dis que la partie est plutôt bien engagée pour moi, même si à gauche je vais être en difficulté car il se rapproche de mon pilier et mes forces sont plutôt partie vers le milieu aider Sardar.

Mon pilier de droite tombe enfin !

Phase d'entretien et de renfort, il ramène un chevalier ströhm gratuitement grâce à l'artefact de Becbunzen ! C'est pété ERRATA !!! et fait un 6 sur son renfort et ramène le guerrier ströhm... Moi qui croyais être bien dans la partie bah tout est relancé.

T3 :

Assez peu de souvenirs me reviennent, je sais que je charge Becbunzen avec ma cavalerie qui se fera contre charge par un chevalier strohm. Léodan et un garde royal est contre le proto Golgoth, un autre garde royal charge un guerrier ströhm. Tout ce joli combat se passe plutôt en milieu de table, je gagne les combats et il y a pas mal de mouvement de poursuite. Résultats des courses : Golgoth et les guerriers ströhm sont morts de mon côté, mon musicien sur destrier est mort.

Il prend en sa possession mon pilier de gauche, mais si la partie dure je vais gagner car il me reste beaucoup plus de force de frappe.

T4 :

Léodan charge Becbunzen qui s'était replié vers son pilier de droite. Le garde suit sur le pilier ou se trouve Becbunzen pour le contrôler. Un garde royal se dirige vers le pilier de gauche ennemis, tandis que l'autre va essayer de protéger mon pilier de droite. Becbunzen meurt dès la première frappe de Léodan qui poursuit sur le pilier. Le pilier meurt aussi.

Actuellement je contrôle mon pilier de droite et son pilier de droite, alors que lui a mon pilier de gauche, son pilier de gauche et le pilier du milieu.

Il doit lui rester 5 figurines dont un chevalier stromh.

T5 :

Léodan et le garde vont sur le pilier du milieu le tue mais ne sont pas en supériorité de puissance pour contrôler le pilier. Le garde royal n'arrive pas à tuer le pilier de gauche, alors que lui arrive à tuer mon pilier de droite... Fin de partie au timer. Il contrôle mes deux piliers + le pilier du milieu c'est donc un 0-2 que je me prends avec un goût assez amer de défaite car un tour de plus et c'est moi qui gagnait 2-0, j'ai un gros goal-average. Il peut remercier sa chance au renfort qui lui fait gagner la partie.

Adversaire vraiment agréable, c'est la partie la plus disputé et intéressante tant niveau des points de victoire qu'au niveau tactique, du tournoi pour moi. J'ai hâte de pouvoir rejouer contre Pierrodactyl lors d'un prochain tournoi.

Troisième Ronde : La fontaine de jouvence
Adversaire : Brice82

On s'était déjà rencontré au tournoi de Paris 2016 et j'avais perdu contre lui, j'ai donc une revanche à prendre. Je connais bien sa compo et celle-ci me fait pas peur du tout, de plus ayant lu les règles du scénario je me dis que ça sera vraiment super simple, aller chercher les fioles ça semble vraiment bête ! Sauf que vous allez voir tout ne s'est pas passé comme je l'espérais.

Tour 1 :

Un pote de longue date que je n'avais pas vu depuis très longtemps est venu me passer le bonjour, je suis donc partagé entre discussion et la partie.

3 Fioles au milieu, une toute à gauche et l'autre tout à droite.

Je décide de concentrer mes forces au milieu, un seul garde ira contester la fiole à gauche.

ou plutôt se sacrifier pour gagner un tour ! Je fais l'impasse sur celle de droite.

A gauche mon adversaire a une brute, 1 amok, et 2 arbalétriers.

A droite une brute et au milieu tout le reste. J'avance à fond avec tout le monde au milieu, mes archers ne font absolument rien ... quelle tristesse sur les jets de dégâts.

Il prend la fiole à gauche en me tuant mon garde et celle de droite car je n'avais personne.

Au milieu je ramasse deux fioles sur trois.

Il booste son chevaucheur de brontop avec Tamaor et je vois venir le coup qu'il va me charger Sardar a sa dernière activation. Et ce fut le cas, ma dernière activation est le musicien sur destrier, je viens donc naturellement en aide à Sardar.

Le chevaucheur même booster en résistance et force n'a pas du tout apprécié mon musicien destrier en charge et se prend un méchant tuer net à la première blessure.

Je me dis que la partie est gagnée qu'il n'y a plus qu'à dérouler, je prends donc plus de temps à parler qu'à établir une stratégie.

Tour 2 :

Je gagne la discipline, et j'ai deux choix jouer mon musicien sur destrier en premier et charger Tamaor pour plier la partie et continuer de discuter tranquillement ou attendre de voir ce qu'il fait au risque de me faire charger mon chevalier.

Je décide de charger Tamaor, mais grosse erreur de ma part je mets le musicien sur destrier dans son dos pour éviter les charges, mais cette erreur me coûte la partie car ni Léodan ni les gardes royaux ne peuvent aider, embourbé dans la moitié de la rivière ... Il suffisait juste que je place le cavalier sur le devant de Tamaor! Grossière erreur!

Son état-major et un amok vont sur le cavalier.

Ses deux porteurs de fiole aux extrémités avancent à fond, je ne pige pas trop pourquoi sur le moment avant qu'il m'annonce «J'ai un point de victoire définitif !», HEEIIINNNNN !!!!! QUOOII MAIS C'EST QUOI CE BORDEL !

J'ai lu trop vite le scénario et je perds le point de victoire du premier joueur qui amène deux porteurs de fiole dans la zone de déploiement ennemi ...

Là, je m'en veux énormément d'avoir laissé ce point passer si facilement.

Pas vraiment de corps à corps mis à part le chevalier, qui perd l'initiative et meurt à la première frappe d'un amok... bon pas de chance ...

Tour 3 :

J'essaie de sauver les meubles comme je peux, je relis les conditions victoire une fois. Bon il reste contrôler la rivière et tuer des porteurs de fiole.

Le reste de la partie se résume à courir sur les porteurs de fiole qui bizarrement s'enfuient tous dans l'autre sens.

Et essayer de jouer le contrôle de rivière.

Malheureusement pour moi je n'arrive pas à rattraper les porteurs assez vite et aucun de nous contrôle la rivière (égalité en termes de puissance).

Pour conclure je perds 0-2 avec un gros goal-average, je n'aurais jamais du foncer sur les fioles car si tu meurs avec une fiole ça rapporte des points à l'ennemi et la charge de cavalier dans le dos de Tamaor m'aura été fatale. Brice82 est donc ma bête noir absolu en tournoi.

Quatrième Ronde : Le Col
Adversaire : Cyttorak

Aucune idée du niveau du joueur, ni de la compo adverse, j'y vais un peu au feeling. Je vois qu'il y a deux trucs qui peut être gênant pour moi, Tyramon et le veneur donc je focalise surtout sur comment il va les jouer et comment je vais les gérer.

T1 :

Pour ma part déploiement classique, tout le monde au milieu sauf un archer à gauche et un à droite.

Mon adversaire fait la même chose tout au milieu, un archer à gauche et l'autre à droite.

Je me dis tiens cool, le veneur est au milieu il ne pourra rien toucher si il reste au milieu.

Du coup pas grand-chose d'intéressant tour 1 car il n'y a pas beaucoup de lignes de vue, j'avance tout le monde de 20 CM, les deux archers sont sur la colline.

Mon adversaire a été trop prudent et n'a pas beaucoup avancé, Tyramon s'avance presque tout seul au milieu, à 10 Cm derrière un séides suit avec le maître des carnages, les deux mânes sont encore plus loin de 5 Cm.

Le veneur reste en fond de table et avance de 15 Cm uniquement.

Ses deux archers sont aussi sur la colline.

Mon cavalier jouer en dernier s'avance sur la colline de gauche.

T2 :

Je gagne la discipline et le laisse jouer en premier sachant que c'était encore impossible qu'on soit à corps à corps.

Il décide d'activer ses archers en premier, et me met une critique sur celui de droite. Il avance Tyramon sur le col et tente une boule de feu sur ma ligne de front, si il avait été à portée ça aurait fait très très mal, car il a dépensé ses 10 gemmes pour cette unique sort, heureusement il était à presque 30cm j'avance tout le monde au milieu juste au bord du col pour éviter d'être visible.

Le veneur reste au fond de table mais tente de se rapprocher de la colline ou est mon cavalier.

Je ne comprends pas pourquoi le veneur reste en fond de table sachant qu'il n'a pas

du tout de ligne de vue, je ne vais pas me plaindre c'est une menace en moins et puis bon la veille j'ai pris deux 0-2 si je peux éviter de me reprendre ce score aujourd'hui ça serait bien.

Dernière activation pour moi, mon cavalier charge l'archer le tue facilement et se replace pour avoir une ligne de vue sur Tyramon.

T3 «Le massacre» :

Je gagne la discipline et charge Tyramon avec mon musicien sur destrier.

Le formor charge Léodan.

Un garde royal sur Tyramon et l'autre sur le maître des carnages.

Un garde sur le maître des carnages, un autre sur un mâne, et l'autre sur le formor.

Le veneur tente son premier tir de la partie mais n'arrive pas à trouver de ligne de vue correct et tir dans la montagne en face de lui.

Sardar glaive chimérique le formor et le blesse en grave.

Mon archer qui était en critique meurt.

Au niveau du corps à corps sur le col ça a été une vraie boucherie, en surnombre à chaque combat il a été facile de taper en premier. De plus entre le chevalier en charge et les armes sacrées qui ont fonctionnées, mon adversaire n'a rien pu faire. Sur ce tour il perd 70 % de sa compo je perds uniquement l'archer qui était en critique. Toutes mes troupes sont intactes sans blessures.

Je fais l'impasse sur le reste de la partie qui n'a plus vraiment d'intérêt. Fin de partie 3-0, table rase l'adversaire, 100 points de bonus pour contrôler les collines et le col. Mon adversaire n'a absolument pas su gérer son veneur qui aurait pu être une véritable menace pour moi. Je pense que s'il avait couru sur une des collines T1 ça aurait vraiment été une plaie. De plus erreur tactique sur l'avancement de ses troupes, il n'a pas joué grouper ses renforts étaient loin du combat principal, et peut être un peu trop confiant sur la puissance / résistance de son perso. La partie c'est terminé vraiment rapidement, ce qui m'a permis de souffler un peu et de prendre quelques photos.

Cinquième Ronde : Croisade en traître
Adversaire : Butters

Sur ce scénario, je souhaitai vraiment être défenseur, car pour l'avoir déjà jouer je trouve que c'est bien plus simple d'être défenseur. Je serais d'ailleurs bien curieux de savoir quel est le taux de victoire des défenseurs sur le tournoi.

On joue le choix aux dés, finalement c'est Butters qui gagne et choisit bizarrement d'être attaquant. Je lui demande si il est vrai On joue le choix aux dés, finalement c'est Butters qui gagne et choisit bizarrement

sur ! mais il me répond que lui préfère être attaquant, bon super pour moi je suis défenseur !

Je gagne la discipline pour le déploiement et je le laisse commencer à se déployer.

Il commence un templier à gauche et deux à droite.

Ma stratégie est de faire semblant d'aller à droite et donc de commencer à me déployer à droite mais mes porteurs seront à gauche.

Je pense que la stratégie fonctionne plutôt bien car une grosse majorité de ses troupes sont plutôt à droite notamment les gardes prétorien et Kyrus.

Les deux thallions sont mis quasiment dans ma zone de déploiement à gauche.

Voyant les deux éclaireurs à gauche je m'empresse avec ma dernière carte de mettre les gardes royaux bien en face. Et tour suivant soit je gagne et je les charge soit je me prends un tir il fuit et je n'arriverais même pas à leur contact.

Les porteurs sont défini comme suit:

Musicien sur destrier possède l'armure

Léodan possède le casque

un garde possède l'arme

Tour 1 :

Coup de chance je gagne la discipline et je charge les thallions avec mes gardes royaux.

Le reste du tour consiste à refuser complètement le flanc droit et d'avancer avec tout le monde sur la gauche. Donc à gauche toute de 20Cm.

Le musicien sur destrier charge le templier à gauche.

Mon adversaire a vite compris la supercherie et s'empresse de revenir sur le côté gauche avec tout le monde, mais je pense que le mal est déjà fait, j'ai un boulevard devant moi.

Mon but maintenant c'est éviter les combats avec les porteurs et ralentir au maximum l'ennemi en envoyant mes troupes au sacrifice.

Les deux gardes royaux se débarrassent aisément des thallions et le cavalier tue le templier mais s'est fait voler l'artefact et est donc obligé de rester sur place le récupérer.

Tour 2 :

Je gagne encore la discipline, j'envoie mes archers bloquer ses templier et prétoriens, ce fut totalement une surprise pour mon adversaire car il pensait pas du tout que j'allais jouer comme ça.

Sardar invoque un mur de lumière qui bloquer totalement le passage à Kyrus et aux chasseurs de ténèbres.

Le cavalier fuit vers le haut à gauche avec le garde.

Léodan c'est fait engager par un templier.

Les deux gardes royaux remontent vers le milieu de table.

De son côté il essaye de rattraper son retard avec de la marche forcée mais Kyrus reste trop loin des combats et est bloqué par un mur de lumière.

Les chasseurs de ténèbres tentent de traverser le mur et de tirer sur Sardar, un seul réussira et mettra Sardar en grave malgré une force de 12 au tir. Décidément le papy on ne le sort pas comme ça du terrain de bataille !

Résultat des combats : tous les archers meurent, ce qui est plutôt logique. Léodan se débarrasse du templier et remonte vers le haut gauche.

Tour 3 :

Encore la discipline, j'active les gardes qui vont bloquer les chasseurs de ténèbres, le garde porteur de la relique sort de table.

Léodan court en haut à gauche et pourra sortir prochain tour.

Je charge avec mes gardes royaux pour ralentir l'adversaire.

Kyrus arrive enfin au corps à corps d'un garde en haut au milieu gauche de table.

Le musicien destrier sort de table.

Pas grand-chose à dire sur la table il me reste Léodan intouchable tout en haut à gauche et deux gardes royaux.

Il lui reste Kyrus, Cairn, 1 chasseur de ténèbres et un garde prétorien.

Tour 4 :

Léodan sort de table et valide le 3-0.

Les gardes royaux tiendront 2 tours avant de mourir.

Goal-average de +8.

Je connaissais pas du tout Butters et c'est un adversaire vraiment super sympa ! Le scénario est vraiment dur en attaquant, en plus de ça, ma stratégie de commencer à me déployer à droite pour que les porteurs aient la voie libre à gauche a fonctionné à merveille. J'aurais préféré jouer contre lui sur un scénario plus symétrique car même si son déploiement lui a coûté la partie, c'est un joueur très rusé et malin.

Sixième Ronde : Divine comédie
Adversaire : Taze

Bon là j'affronte MR TAZE ! Personnage emblématique de conf'fédé, connaissant les profils, les artefacts, les sorts, les avantages et faiblesses de chaque armée par cœur. Bon je ne fais pas dans mon froc mais je me dis que ça ne va pas être de tout repos. Les barbares je ne connais pas, mais sa compo ne me gêne pas tant que ça. Il faut gérer Conan et les centaures le reste ça devrait aller.

Déploiement classique, Léodan au milieu de chaque côté les gardes royaux, Sardar derrière ce bloc pour éviter de prendre des coups des archers.

2 archers vers le milieu droit, en face de son perso, l'autre milieu gauche.

Les 3 gardes un peu éparpiller sur la ligne de bataille et le musicien sur destrier un peu en retrait de Sardar.

Tour 1 :

Il hésite longuement à utiliser l'infiltration de son perso au final il ne le fera pas.

Du coup je gagne la discipline et je commence car je voulais absolument blesser Conan ou au moins le faire chier. J'active donc mes archers en premier et tente de tirer sur Conan, il se jettera à couvert aucun tire ne touche, bon au moins il bougera que de 10 Cm ce tour ci et sera bien trop loin des combats, l'autre archer met une grave sur un druide.

Il garde en réserve son personnage, assez bizarre car il ne pourra pas bouger beaucoup (après coup ce n'était pas ce qui voulait faire, c'était une erreur de sa part il voulait garder ses centaures).

J'active mes gardes et je m'empare de 3 matériaux.

Sardar ne bouge pas à cause d'un mauvais placement, erreur de ma part dans la pile.

Léodan s'avance et prend un matériau. Il se fera charger par un centaure et un guerrier. L'autre centaure et l'autre guerrier va sur un petit garde à droite. Un garde royal charge le centaure qui est avec le petit garde et l'autre garde royal le centaure de Léodan.

Ses druides viennent chacun sur les gardes royaux.

Dernière activation, je sais qu'il lui reste ses barbares géants et qu'il pourrait tous les deux venir sur Léodan. Je décide d'en charger un avec le musicien sur destrier par l'arrière afin d'éviter une charge de l'autre géant, comme prévu l'autre géant charge Léodan.

Il y a deux gros paquets de combats au milieu de table c'est carrément le foutoir.

Il gagne le jet de séparation des mêlées, et sépare donc la mêlée comme ça l'avantage. Par contre je gagne le jet d'autorité donc je choisis le combat qui m'avantage le plus et je commence par Léodan contre géant + guerrier.

Léodan se défait des deux compères mais nan sans mal car il est en critique.

Je poursuis sur avec Léodan sur un centaure qui était au contact d'un petit garde.

Je mets une grave au centaure et lui met une grave sur le petit garde.

Ensuite un garde royal contre druide, grave pour les deux.

Garde contre guerrier le garde meurt.

L'autre grosse mêlée c'est druide en grave contre garde royal, bon le druide a sauter, poursuite sur centaure avec un petit garde. Le petit garde meurt, garde royal en légère et centaure en légère.

Le musicien sur destrier tue le géant et poursuit sur un archer qu'il n'arrive pas à tuer.

Ça ne s'est pas super bien passé pour moi, mon perso est en critique mes deux gardes royaux sont blessés et mon cavalier ne pourra pas charger prochain tour. Sachant que prochain tour Conan débarque dans la mêlée.

Tour 2 «Le barbare n'a pas d'initiative :

Le tour 2 a été catastrophique en terme de malchance aux dés pour Taze.

En gros Conan charge un garde royal, le centaure en légère rate un désengagement à 2+. De mon côté les archers tirs dans la mêlée et touche 2 fois Conan il me semble et passe en légère ou grave. Sardar soigne Léodan et le passe en légère, il soignera aussi un garde royal pour le passer indemne, puis un glaive chimérique dans la mêlée en face de lui pour continuer à mettre des blessures...

Les combats se résument à Taze qui perd tous ses jets d'initiative, je frappe en premier je tue et je poursuis.

À la fin du tour 2 il ne lui reste qu'un archer il me semble, moment assez drôle, Taze qui me propose bien gentiment de poursuivre sur le dernier archer pour le table raser, mais bon pas de chance pour lui je me suis déjà fait avoir à ce petit jeu de table raser l'adversaire et de se retrouver à perdre la partie car je n'ai pas joué le scénario.

J'ai donc été récupérer tous les marqueurs possible pendant 2 ou 3 tours et charger son archer à chaque fois en faisant du full défenses avant de lui asséner le coup de grâce au dernier tour.

3-0 Avec un énorme goal-average, merci Taze de ne pas avoir quitté la partie car les 2 derniers tours devaient être dur à regarder.

Assez surpris de finir 2ème au final car j'ai quand même pris deux 0-2 dans la tronche, mais le fait d'avoir gagné toutes les autres parties 3-0 m'ont bien aidé. C'était le tournoi à 3-0 ou 0-2 pour moi.

Très content d'avoir pu revoir la communauté et de nouvelles têtes, j'espère revoir tous ce beau petit monde à bordeaux le mois prochain !

6ème TOURNOI DE BORDEAUX



Bonjour à toutes et à tous,

Voici la fin du 6ème tournoi Confédé de Bordeaux et un bilan très positif à tous les niveaux. Déjà, le premier open organisé par le club La GUILD qui est une véritable réussite ! 4 tournois qui se sont déroulés avec succès sur 2 jours. Un concours de peinture, des démos et une bonne ambiance ! La date est déjà en discussion pour une seconde édition l'année prochaine !

On peut féliciter Ju pour sa participation inopinée au concours de peinture et de se voir primer d'une première place à toutes ses participations (Clan traqueur pour la catégorie groupe et Asgarh pour figurine admirable). Comme quoi il avait bien fait de trimbaler ses figurines pour le plaisir ! Il a été fortement invité à concourir à de plus grandes compétitions vu la qualité indiscutable de son travail. Un encouragement également pour avoir aligné une compo Daïkinee pour une armée tellement peu présente sur les tables de Confrontation ! On peut encourager aussi la jeune génération avec un Mini Red Eye, plus jeune joueur de la décennie à participer à un tournoi Confrontation ! Il n'a pas démerité face aux compos vraiment difficiles qu'il a dû affronter ! Félicitations à Dvzn pour sa première participation à un tournoi Confrontation et à l'esprit très positif qu'il a maintenu malgré des parties très rudes. Un joueur de plus dans nos rangs les amis !

Je tiens à remercier Baghla pour tout son travail d'écriture sur les règles. Il a fait un boulot incroyable pour apporter du neuf et original. Sa création d'une matrice pour profil spécial événement était une vraie réussite ! Merci encore pour son arbitrage de tous les instants et sa connaissance quasi-parfaite des règles actuelles !

Je remercie également tous les membres de la GUILD qui ont activement participé à la préparation et la tenue de ce premier open. Ils ont tenu les postes avec sérieux et toute la bonne humeur qui les caractérise. Merci encore pour cette disponibilité qui a fait la force de l'évènement ! Une dédicace toute spéciale à Red Eye qui a marqué les esprits samedi soir avec un curry légendaire faisant la renommée du club dans tout le grand ouest !

Sans plus attendre, le classement :

- 1er - NADJORK - 27PV - -131GA
- 2nd - SLOWMO - 23PV - 199GA
- 3rd - BAGHLA - 22PV - 927GA
- 4ème - BARONCORBAK - 22PV - 782GA
- 5ème - THE RED EYE - 22PV - 388GA
- 6ème - JU - 20PV - 95GA
- 7ème - MINI RED EYE - 8PV - -768GA
- 8ème - DVZN - 4PV - -209GA

Félicitations à notre nouveau champion Nadjork qui s'est bien battu pour mériter son titre et qui inscrit les Mid-Nor dans le wall of fames de Confrontation ! Bravo à toi pour ta performance et ta bonne humeur ! Merci à tous les participations qui ont donné à ce tournoi une ambiance chaleureuse et inimitable, propre à la communauté de Confrontation ! J'espère qu'après avoir joué sur des tables décorées vous aura donné toujours plus l'envie de vous immerger pour des années dans l'univers de Confrontation ! On se revoit très bientôt...!

Corsair35

PREMIER EVENEMENT

TOUT A UN PRIX

« C'est amusant comme il est possible d'obtenir une quantité incroyable d'informations pour peu qu'on puisse allonger les Ducats. Et il semblerait qu'il se passe quelque chose d'intéressant sur le continent pour que le Maître me paie aussi grassement afin d'accomplir cette tâche. Je vais rassembler une petite somme rondelette pour voir de quoi il en retourne. Et si au passage, je peux détrousser quelques marmottes venus se perdre dans la vieille ville. »

Situation :

La partie se déroule sur une table de 120cm x 120cm nommée : Cité Franche.

Éléments fixes : Les décors seront placés par avance.

Élément mobile : 5 marqueurs « butin » par



joueur seront placés sur toute la table.

Règles spéciales :

Pour déterminer qui joue en premier. Les tests de caractéristiques en opposition avec un ou plusieurs adversaires ne requièrent pas de jet de dés. On ne considère que la caractéristique à part en cas d'égalité. Dans ce cas, on départage par un jet d'opposition suivant le score de DIS du tour de chaque joueur dont le score de DIS est identique.

Notez bien que la résolution des passes d'armes, les tests de peur et les tests d'incantation ne sont pas concernés par la règle ci-dessus mais par les règles normales Confédé.

Pour plus de fluidité : Pendant la phase d'activation, l'ordre déterminé par le jet tactique impose une place assise aux joueurs quand ce n'est pas leur tour de parole. Si un joueur doit faire un jet de dés ou faire bouger sa figurine en dehors de son tour de parole, il est invité à se lever pour effectuer l'effet de jeu.

Déploiement : Chaque joueur place dans l'ordre du jet d'approche, sa figurine à 30 cm d'un portail de téléportation dans n'importe quelle direction.

Objectifs : Récupérer le plus de butin possible. Une fois un marqueur butin ramassé, le joueur prend possession du marqueur et l'ajoute éventuellement à sa pile.

Déplacement : Il est possible d'utiliser un portail de téléportation pour se déplacer. Lorsque le joueur rentre dans la zone d'un portail, il est immédiatement téléporté dans un autre de son choix et peut poursuivre son MOU du reste de la distance restante.

Mort du personnage : A sa mort, le joueur perd la moitié de ses marqueurs qui sont immédiatement transmis au joueur ayant porté le coup fatal. Le joueur décédé remplace sa figurine à 10 cm d'un des portails d'invocation.

Conditions de victoire: Personne ne gagne, mais beaucoup peuvent perdre.
Après la partie, les joueurs ayant récupéré les butins pourront corrompre l'arbitre et choisir premier adversaire et première table. Les détails des conditions de jeu sur chaque table seront indiqués avant le choix. Les joueurs choisissent suivant leur classement de cet événement. En cas d'égalité, un jet d'1d6 départagea les joueurs.

Durée : Après 4 tours si la partie a commencé il y a plus d'une heure. Après une heure de jeu si au moins 4 tours ont déjà été fait. La durée ne dépassera pas 2 heures. Suivant le plaisir de chacun et le timing du tournoi, l'arbitre pourra demander un vote à main levée pour ajouter un tour supplémentaire à la partie.

DEUXIEME EVENEMENT

VIENS MOI EN AIDE, MON ENNEMI

« Je ne me suis jamais senti aussi mal. Je n'ai plus de vivres et mes équipements sont dans un sal état. Je ne tiens que parce que la récompense promise par le Maître vaut le coup de survivre... Vraiment ! Mais sans aide, je ne pourrai pas y arriver... J'ai du feu ! Et je n'ai qu'à allumer ces flambeaux pour marquer la position à au régiment qui devra passer ici à la tombée de la nuit. »

« - Qui va là ? »

« Je vis soudain se tenir devant moi mon vieil adversaire, mon ennemi d'une vie. Il était adossé contre une pierre dans un état aussi misérable que moi. Il était curieux qu'il se trouve là où j'avais besoin d'un coup de main salutaire ! Il ne pouvait en aucun cas compromettre ma mission alors, comme il m'est parfois arrivé par le passé, je lui offris de m'aider contre des vivres et une belle récompense... De toute manière, je n'aurai jamais pu y arriver tout seul ! »

Situation:

La partie se déroule sur une table de 120cm x 60cm en 6 rondes, maximum 2 heures.

La partie se déroule en équipe. Chaque joueur possède son profil d'évènement.

Le but est d'allumer le maximum de torches de son camp.



Éléments fixes : Les décors seront placés par avance sur les tables disponibles.
5 torches éteintes sont placées sur la table.
Des marqueurs matérialisent les torches allumées par l'une ou l'autre des équipes.

Règles spéciales:

Mort du personnage : A sa mort, le joueur retire sa figurine. Pendant la phase d'entretien, il remet sa figurine en jeu sur le bord de table du côté de sa zone de déploiement.

Conditions de victoire:

1 PV si vous contrôlez 2 torches.
2 PV si vous contrôlez 4 torches.
3 PV si vous contrôlez 5 torches.

Bonus :

20Pa par adversaire tué.

Durée : Après la partie, les joueurs ayant marqué le plus de PV et de bonus pourront corrompre l'arbitre et choisir leur prochaine table. Les détails des conditions de jeu sur chaque table seront indiqués avant le choix. Les joueurs choisissent suivant leur classement de cet événement. En cas d'égalité, un jet d'1d6 départagea les joueurs.

Les compos d'armées :

Ju

Kurujaï + arc esprit

Shaenre sentinelle + griffe de Shaenre + mur d'eau + muraille de ronce + marche forcée + rune de soin mineure

2 guerriers lucane (lame double)
3 guerriers scarabée

3 gardiens

Réserve : 2 vengeurs

DVSN

Klayne (II) + potion de rapidité mineure
Saphon (I) le purificateur + exécution sommaire + main de Merin + absolution

3 lanciers

3 fusiliers vétérans

. Réserve : cavalier de la rédemption + artificier

Nadjork

Mahal l'envoûteur + marche forcée + mur d'eau + invocation de sombre + cycle éternel + entraves aquatiques + meute carmine + poupée : évasion + pendentif du mirage mineur

5 moissonneurs

3 sentinelles

2 rôdeurs des abîmes (A)

Tour de la désolation

3 égarés

Réserve : golem de chair

Baghla

Soïm :

Artefact : Cimier du vengeur (Invocation d'ange de lumière/ Œil Divin/Vérité Invisible), Instrument liturgique, faveur divine et en option vénération.

Sorts : Prière du guerrier, Vœu du Guérisseur et Bras Vengeur

Nelphaël :

Artefact : Miragyre et en option soit une potion mineure de rapidité ou un pendentif du mirage suprême.

Syd :

Artefact : Echyron Sombre (Marche forcée, arc de mana et galvanisation mystique) et en option soit une rune de volonté suprême ou une rune de volonté mineure.

Héliasthe : avec 4 possibilités sur les sorts

1° Attaque primaire de lumière /Arc de mana/ Protection de la lumière/ Soins mineurs.

2° Eblouissement/ Protection de la lumière/ Soins mineurs/ Marche forcée.

3° Bannissement/Embrasement de l'âme/ Protection de la lumière/ Soins mineurs.

4° Protection de la lumière/ Soins mineurs/ Marche forcée/Mot de puissance.



SlowMo

Sasia Samaris + fiabilité génétique + guerrier d'alphax + ivresse des ténèbres + mille déchirures + mur de terre + reconstitution génétique + traitement M-65/sang obscur + rune de volonté mineure + sceau de négation

2 guerrier kératis (A)

2 technomanciens + attaque primaire de ténèbres + invocation de sombre + marche forcée + portail de ténèbres mineur

3 arbalétriers (A)

Réserve : tigre de Shamir + biopsiste (1)
sérum d'assimilation drain de vie

Baronkorbak

Grakka (I) + arcane II la papesse + rune de soin suprême

2 guerriers de pierre (A) + armure de Grakka

2 guerriers des vents + armure de Grakka

1 montagnard

Réserve : 1 mystique (B) + éclat de silex + peau du Béhémot + arme de Grakkha + armure de Grakka

The Red Eye

Jehlan + rune de volonté majeure

3 pestes de chair (A)

1 guerrier skorize

2 technomanciens + arc de mana + marche forcée + attaque primaire de ténèbres + chaînes élémentaires

1 tigre de Shamir

2 pestes de chair (A)

Réserve : 1 dasyatis

Mini red eye

Agyar l'inflexible + potion de résistance mineure

1 prédateur sanglant

3 guerriers croc

1 arbalétrier (A)

2 animaes sylvestres

Baronkorbak

Pour ceux qui avaient leur week-end de Pentecôte de libre, la Guild de Bordeaux avait concocté un petit évènement le samedi 3 et dimanche 4 juin. Au programme, un tournoi Eden, un autre Alkemy, quelques démos de Fury, de Malifaux, mais surtout, un super tournoi de confrontation. Huit joueurs s'étaient inscrits, prêts à disputer de

suberbes

escarmouches sur pas moins de six tables magnifiquement détaillées par Corsair, organisateur du tournoi. Un tournoi sur deux jours, comprenant quatre rondes, et deux rondes bonus, avec des armées de 300 PA. De plus, chaque joueur avait une réserve de 100 PA, qu'il pouvait utiliser à sa guise en remplaçant les combattants et équipements de sa liste initiale par des combattants et équipements de cette liste de réserve. De quoi varier d'une partie à l'autre.

Chaque journée commençait par une petite partie spéciale : chaque joueur avait préalablement préparé un profil personnalisé selon une matrice fournie par l'organisateur, et choisissait une figurine pour lui correspondre. Cette figurine serait la seule utilisée par le joueur dans ces parties détentes, où le but était d'accumuler des points pour pouvoir « corrompre l'arbitre » afin de choisir ainsi la table où il se battrait dans la manche à venir. Une bonne idée, donnant un enjeu à ces parties sans pour autant déséquilibrer totalement le tournoi.

Parce que, deuxième surprise, les tables avaient toutes un effet sur le jeu, qui variait selon le scénario joué. Comme je vous le disais, il y en avait six, chacune différentes des autres : la cathédrale, le cimetière (avec des volutes de fumées s'échappant des maisons environnantes), le port (avec ses docks, ses navires et milles autres détails, rendant cette table épique), le canyon (ressemblant aux déserts des Syhar), la ville (un beau quartier de Cadwallon), et la forêt (une vraie forêt, attention, pas une de ces tables où on place deux arbustes pour faire semblant, il y avait des arbres partout, et une rivière à traverser au centre). Parfois, ces tables n'avaient aucun effet de jeu. Parfois, les lignes de vues étaient bloquées à dix centimètres. Parfois les fidèles lançaient leurs miracles plus facilement. Bref, un facteur que les stratégies devaient compter dans leur équation s'ils voulaient remporter la victoire.

Et pour la victoire, ça a bataillé sévère, oui m'sieur ! Les têtes de tournois n'ont jamais été les mêmes, les derniers se battant comme des lions avec bravoure pour avoir la place d'honneur. On aura d'ailleurs eu le plaisir d'accueillir un nouveau venu dans la confrontation, DVZN, qui se lançait pour la première fois dans un tournoi, et qui s'est bien battu malgré les adversaires pas évidents qui se trouvaient en face. Mais il aura toujours apporté la bonne humeur, et si la victoire n'a pas été au rendez-vous, il fit face avec un grand sourire et une noblesse digne d'un lion.

Notons aussi que, faisant honneur à la communauté de Confrontation, c'est Ju qui rafla les prix de deux concours de peintures, dans les catégories Figurine Individuelle et Groupe. Si vous êtes un lecteur régulier, vous aurez sûrement eu l'occasion d'admirer plusieurs de ses peintures, vous

savez donc que c'était amplement mérité ! Un grand bravo à lui, d'autant qu'il a ressorti, pour le tournoi, une armée qu'on ne voit pas souvent sur les tables de tournoi, les elfes Daïkinees, qu'il aura dirigé avec honneur et raillant de nombreuses victoires.

Une bonne humeur au rendez-vous donc, les joueurs passant leurs temps, entre deux rondes, à boire de la bière, à manger à la buvette en discutant de leurs derniers exploits. Vous savez comment ils sont, si prompts à raconter leurs faits d'armes... Un grand merci donc à la Guild pour sa gentillesse, sa patience envers les joueurs braillards que nous sommes, et pour ses bières, ainsi qu'à nos organisateurs de tournois, BaghLa et Corsair, pour nous avoir offert autant de faits d'armes à raconter. Après autant de batailles, il y a de quoi raconter plein de chansons pour un jeune barde tel que moi, et pour longtemps... Au moins jusqu'au suivant.

BaGhla

Allez, c'est parti pour mon CR !

La composition de l'armée :

N'étant pas sûr de jouer car je suis co-organisateur de l'évènement et que le tournoi de Paris fût très compliqué pour moi malgré une composition que je pensais compétitive, je décide de me faire plaisir plutôt que de jouer simplement une composition qui pourrait gagner le tournoi.

Cela faisait un moment que j'avais envie de jouer la trièdre et je suis donc parti sur là-dessus :

Soim :

Artefact : Cimier du vengeur (Invocation d'ange de lumière/ Œil Divin/Vérité Invisible),

Instrument liturgique, faveurs divine et en option vénération.

Sorts : Prière du guerrier, Vœu du Guérisseur et Bras Vengeur

Nelphaël :

Artefact : Miragyre et en option soit une potion mineure de rapidité ou un pendentif du mirage suprême.

Syd :

Artefact : Echyron Sombre (Marche forcée, arc de mana et galvanisation mystique) et en option soit une rune de volonté suprême ou une rune de volonté mineure.

Héliasthe : avec 4 possibilités sur les sorts

1° Attaque primaire de lumière /Arc de mana/ Protection de la lumière/ Soins mineurs.

2° Eblouissement/ Protection de la lumière/ Soins mineurs/ Marche forcée.

3° Bannissement/Embrasement de l'âme/ Protection de la lumière/ Soins mineurs.

4° Protection de la lumière/ Soins mineurs/ Marche forcée/Mot de puissance.

Donc une armée avec très peu de figurine et beaucoup de sorts.

Sur les tests post tournoi, je sentais le potentiel dans l'armée mais elle est super tendue à jouer.

Le potentiel de défense de Soïm est juste énorme :

Def 5 +2 de mutagène par la prière +2 de concentration +2 du mot de puissance combiné à Esquive + parade, ça en fait une vraie muraille à passer.

Si jamais une attaque passe une protection de la lumière réduit les dégâts qui seront soignés le tour suivant (soin mineur/ Vœu du guérisseur/Compétences soins/5 des anges)

Le tournoi :

Je ne ferais peu de commentaire sur les événements, étant le créateur de la plupart des règles.

Je préfère avoir le retour des autres participants mais cela a semblé plaire à tout le monde.

Ronde 1 : contre BaronKorbac et ses orques du Béhémoth menés par Grakkha sur le scénario de transport dans la ville.

Il faut donc amener ses figurines dans le camp adverse.

Il a 6 figurines donc je ne vais pas être submergé pour les bloquer mais faut absolument que je me débarrasse rapidement des figurines faibles pour avoir une chance de scorer.

Grakkha est un énorme thon, j'ai possiblement une chance mais dans l'absolu je préférerais l'éviter toute la partie.

Déploiement : Il déploie 2 figurines sur ma gauche (un guerrier des vents et un montagnard) et une figurine sur ma droite (son autre guerrier des vents), sur le centre il met sa force de frappe principale (Grakkha + 2 Guerriers de pierre).

Je décide de bloquer le côté gauche avec Nelphael et de déployer le reste au centre.

Tour 1 :

Je gagne la discipline. Il avance de partout sans trop faire attention.

Nelphael fait seulement une blessure grave au montagnard.

Soïm invoque deux anges au palier I dans le but de bloquer Grakkha pendant deux tours.

Syd grâce à une marche forcée se débarrasera du guerrier des vents sur le côté droit.

Tour 2 :

Nelphael fait un carnage à droit en tuant les deux figurines avec un rechargement rapide.

Les deux guerriers tente d'engager mon héliasthe un réussi et l'autre rate puis se fait charger par Soïm.

Pendant ce temps Grakkha rencontre son premier adversaire de la partie, un ange de la lumière.

Je mets Syd dans la zone de déploiement adverse afin de pouvoir gagner un PdV si jamais Soïm arrive à se débarrasser des deux guerriers de pierre ou au moins à ne pas donner le premier PdV à mon adversaire.

Soïm se débarrasse du premier guerrier de pierre mais ne pourra pas faire mieux que de blesser grave le second. Dans la mêlée il s'est pris un mauvais coup qui l'a mis en critique (je crois).

Tour 3 :

A partir de là Syd et Nelphaël vont se rassembler pour prêter main forte en cas de combat avec Grakkha.

Soïm se soignera et viendra à bout du second guerrier de pierre pendant que.

Grakkha se débarrasse du second ange de lumière.

Tour 4 :

Grakkha chargera Soïm mais ne réussira pas à le tuer ce tour-ci.

Tour 5 :

Grakkha tue Soïm.

Tour 6 :

Grakkha arrive à mettre la main sur Nelphael qui ne fera pas long feu.

Résultat de 2 0 pour moi, j'ai tué plus de porteur et Syd se trouve dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie alors que Grakkha est au milieu de la table.

Toute mon armée à fait son taff même si je n'ai pas réussi à tomber Grakkha.

Ronde 2 : contre Narjordk et son armée de Mid Nor sur le scénario de capture des drapeaux. La table nous avantage tous les deux car nos mages ont +1 au résultat des tests d'incantation et invocateur/1.

J'ai pu voir que la première partie de Nadjork contre Slowmo a fait 2 tours en 1h30, je me dis qu'il doit prendre du temps pour jouer sa compo il me faut absolument jouer vite faire le plus de tour possible afin de faire quelques PV.

Déploiement : L'objectif de base étant très central, le déploiement n'a pas eu beaucoup d'importance. J'ai tenté de couvrir le plus possible mon héliaste pour qu'il ne soit pas agressé dès le tour 1 par ses éclaireurs et j'ai mis Soïm et Syd à portée de charge du centre de la table afin de couvrir d'éventuelle prise de drapeau.

Tour 1 : Nadjork fait prendre le drapeau à une de sentinelle et place son golem de chair puis un rodeur devant lui. Je boost Soïm et fonce dans le tas.



Je tue le rodeur et fait une blessure légère a son golem, surtout ça l'empêche d'utiliser sa charge bestiale.
 Tour 2 : Syd part engager le dernier rodeur. Soïm empêtre au centre mais ne tue rien d'important, Nelphael fait une grave sur une sentinelle. La sentinelle porteuse de drapeau part vers la largeur de table de Nadjork. Corsair indique qu'il reste moins de 40 minutes, je me dis que cela va être tendu de finir la partie.
 Tour 3 : Nelphael rencontre un nouveau moissonneur, Soïm mets la main sur Mahal et Syd charge le Golem. Soïm commence le corps à corps en tuant Mahal et poursuit sur le Golem, à deux contre un le construct devient une simple formalité et Nelphael se débarrasse vaillamment de son adversaire. Il reste donc que la sentinelle avec son drapeau qui vient de le déposer sur la largeur de table.

Il me reste donc 3 tours et une vingtaine de minutes pour faire le scénario, mais là je me précipite et décide de tenter de jouer le 3 0 au lieu du 2-1. J'approche trop de sa sentinelle qui viendra me charger Soïm au tour 5 et mourir, ce qui empêchera le sixième tour qui me permettait de gagner.

Résultat 2-1 pour Nardjork , un peu déçu d'avoir perdu là-dessus, ça récompense son armée plus faites pour jouer le scénario que la poutre.

Soïm et Syd ont fait le taff pendant que Nelphael se faisait contrôler.
 Après une soirée sympa et un bon curry, nous revoilà pour la 3ème ronde du tournoi.

Ronde 3 : Contre Slowmo et ses Dirz sur le scénario de prendre et tenir. Aucunes conditions particulières sur notre table mais une rivière en terrain difficile traverse le terrain. J'ai du mal à voir ce que donne l'armée de slowmo avant la partie, j'ai pas l'habitude de rencontrer certain des profils présentés.
 Déploiement : On à chacun une zone de contrôle dans notre zone de déploiement et la dernière et un pont au milieu de la table. Je décide de me déployer autour de ma zone et de la jouer grouper en espérant que Slowmo va mettre des troupes de mon côté de la rivière ce qui les isolera du reste de son armée. Il isole comme ça ses deux guerriers Kératis et mettra Sassia + 2 technomancien + tigre de Shamyr de l'autre côté.

Tour 1 : Nelphael tire sur les Kératis, je crois faire une grave sur l'un puis ils avancent à portée de charge.
 Le reste de ma compo se prépare au combat, Soïm convoque deux anges.



Le Tigre atteint le pont et les technomanciens commencent leur travail de création de sombres
 Tour 2 :

J'ai la DIS, Nelphael charge un Kératis puis l'autre la contre-charge puis se fera charger par Syd. Slowmo déplace son tigre à portée d'agression en restant à plus de 25 cm de Soïm. Les technomanciens continuent leur boulot et j'envoie mes anges vers la zone Dirz contrôlé par l'un des mages. Sur le passage Sassia mettre une critique sur l'une de mes deux invocations. Je boost le mouvement de Soïm avec le mot de puissance de l'héliaste et charge le tigre. La phase de corps à corps se solde par 3 pertes chez lui et rien chez moi, je me sens bien.

Le reste de la partie se soldera par des approches maladroites de ma part et quelques mauvais jets de dés qui ne me permettront pas de déloger Sassia du pont avant la fin du temps, elle me tuera Soïm et Nelphael au passage. Mon commando d'ange parti à l'assaut du technomancien contrôleur en zone de déploiement Dirz se fera repoussé à grand coup de mutagène.

Résultat de 2-1 pour lui, avant le tour 3 tout allé bien puis mes tentatives de tir ou corps à corps avec Sassia se sont soldé par des échecs qui ne me permettent pas de contrôler ce satané pont. C'est frustrant mais c'est le jeu.

Ronde 4 : contre Mini Red Eye et ses Wolfens sur le scénario de collecte.
 On joue sur la table du cimetière avec des conditions où les lignes de vues sont limitées à 30 cm.

Ça m'embête pour sniper avec Nelphael mais ça raccourcira les charges Wolfens.

Il joue 3 guerriers Croc, 1 arbalétrier A, Agyar, 2 animae et un prédateur sanglant.
 Déploiement : C'est assez basique pour lui, tout en ligne à la limite de sa zone de déploiement globalement, Agyar est sur le centre et les deux animae dans le no man lands entre nous.

Je place encore Syd et Soïm à portée de charge du centre de la table et le reste à couvert un peu derrière.

Tour 1 :

Il avance globalement ses troupes pour prendre des marqueurs avec le plus possible, à part dans le cimetière qu'il préfère contourner. Agyar se mets sur un des flancs. J'arrive à tuer un guerrier croc avec un tir de Nelphael et Syd charge un animae proche d'un guerrier croc.

Au corps à corps, j'arrive à me débarrasser de l'immortel puis du wolfen.

Tour 2 :

Son prédateur engagera Syd, il le réceptionne avec un arc de mana qui mettre une blessure légère.

Son arbalétrier tir sur Nelphael et la mettra en grave, elle riposte et le mets en critique puis un animae la charge pour tenter de l'achever.

Le reste des wolfens me déborde sur mon côté gauche en menaçant mon héliaste.

Encore une bonne phase de corps à corps pour moi, le prédateur meurt et l'animae passe en critique.

Tour 3 :

Je suis conscient qu'il ne reste plus grand-chose à mon adversaire et que si je ne fais pas attention, je peux encore finir la partie

partie sans avoir pu jouer le scénario.

Mon héliaste s'écarte du chemin des wol-fens et boost Soïm, puis Agyar charge Soïm qui se prépare à défendre au plus possible. Les deux anges invoquer au t1 et ayant pris leur envol t2 charge le dernier guerriers croc. L'arbalétrier wolfen fonce sur sa zone de collecte et Syd tente de le rejoindre. Nelphael se désengage prend un token et tue l'animae. Je tue le guerrier croc avec mes deux anges. Je tente de faire le moins de dégât à Agyar tout en restant en vie, mission accomplie on finit le combat indemne tous les deux.

Tour 4 :

Syd tue l'arbalétrier et se mets en contrôle de la zone wolfen.

Je tente de collecter avec mon héliasthe et Nelphael.

Soïm tient encore bon au corps à corps

Nelphael dépose un marqueur sur la zone de collecte.

Tour 5 :

Mon héliaste n'est pas encore à portée de la zone de collecte.

Syd reste sur la zone de collecte, j'ai la possibilité de déposer un marqueur en dehors et de revenir chercher le dernier marqueur de l'arbalétrier dessus mais j'ai trop peur de ne pas avoir de 6ème tour.

Corps à corps : Je tue Agyar malgré tout.

Résultat 2-0 pour moi : L'inexpérience et la fougue de la jeunesse s'est un peu trop sentie de la stratégie wolfen

Je fini troisième du tournoi à égalité de points avec BaronKorbac et RedEye avec le GA le plus haut du tournoi. Je me suis bien amusé avec cette composition de personnages, cela m'a permis aussi d'avoir plus d'expérience avec 3 figurines que je n'utilise jamais.

Nelphael : C'est un profil sympa mais c'est le membre du trièdre qui a eu le moins de régularité lors des parties. Son cout sans le frère de sang me semble cher pour ce qu'elle fait.

Soïm : C'est le plus cher des trois mais il donne énormément d'option tactique à l'armée. Sa DIS de 8 en jeu permet d'avoir de grande chance de gagner le jet tactique. Le cimier permet d'avoir assez de miracle pour faire de l'invocation, du situationnel, du soin et avoir encore de quoi se booster.

Syd : Celui que je mésestimé le plus mais qui a fait beaucoup pendant les parties.

L'héliaste : Il m'a permis de combler la faible résistance de la trièdre grâce à protection de la lumière et du soin.



SlowMo

De retour de la G.U.I.L.D.CON voici mon compte rendu.

Commençons par l'événement en lui-même. Les membres de la G.U.I.L.D on fait un super boulot, même si l'affluence n'a pas été celle attendue il faut au moins en reconnaître les effets bénéfiques. La salle était spacieuse avec des tables suffisamment espacées pour circuler librement et sans contrainte, le volume sonore à toujours été raisonnable et pas dérangeant. Chapeau aussi pour l'organisation de la buvette et des repas. Tout était prêt au bon moment, et je n'ai pas eu besoin d'attendre mes consos.

Du bon boulot et rien que pour ça on a envie de revenir.

Pour le tournoi en lui-même un grand bravo à Corsair35 et ses tables magnifiques, peut-être un peu trop encombrée parfois mais vu la qualité de la réalisation difficile de s'en plaindre. Un bon point également pour l'idée d'ajouter des conditions particulières différentes à chaque table et changeantes à chaque ronde. Même si dans certains cas elles étaient un peu extrêmes (je pense en particulier ici aux limitations sur les lignes de vue). Probablement un point à retravailler mais je pinaille.

Un grand merci également à Baghla et à The_Red_Eye et leur maisonnée respective pour l'accueil, le gîte et le couvert. Clairement un point qui concourt à avoir rendu mon expérience bordelaise une nouvelle fois parfaite.

Allez j'arrête là parlotte et j'attaque sérieusement mon CR. Je suis donc revenu à mes amours de Conf' 2 pour ce tournoi avec les alchimistes de Dirz et la liste suivante :

Sasia Samaris + fiabilité génétique + guerrier d'alphax + ivresse des ténèbres + mille déchirures + mur de terre + reconstitution génétique + traitement M-65/sang obscur + rune de volonté mineure + sceau de négation

2 guerrier kératis (A)

2 technomanciens + attaque primaire de ténèbres + invocation de sombre + marche forcée + portail de ténèbres mineur

3 arbalétriers (A)

Réserve : tigre de Shamir + biopsiste (1) sérum d'assimilation drain de vie

Première constatation : pour l'occasion j'avais tout resoclé rond... Et ben je suis plutôt déçu. Déjà parce que j'ai dû poser Sasia sur un socle de cavalerie, le socle de créatures grandes taille ne lui permettait pas de tenir debout. Mais aussi parce que les socles ronds sont plus larges que les socles carrés. Sur des tables avec une forte concentration en décors comme ça a été le cas à plusieurs reprises c'est un vrai désavantage. Promis, je repasse aux socles carrés...

Premier événement - chasse aux ducats.

Comme l'année dernière, mais avec des ajustements bienvenus et un système de personnalisation du profil nous avons eu le droit à un petit Battle Royale dans le port. Une nouvelle fois donc un moment fin et sans réel enjeu pour se remettre un peu les règles en tête et prendre contact.

Ronde 1 – Transport (table désert) contre Nadjork et ses nains de Mid-Nor

Je sais que Nadjork est un adversaire sérieux, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'ai choisi de jouer contre lui d'entrée avec les points gagnés lors de l'événement.

Pas dans l'idée de faire un sous-marin ou un truc du genre, mais parce que je suis

presque sûr que sinon je ne le croiserai pas pendant le tournoi.

On prend connaissance de la table et de nos listes respectives.... Pensant qu'il va tenter de me flooder avec ses éclaireurs je choisis de ne pas prendre le tigre mais mes arbalétriers avec conscience... Je me suis trompé et il me sort le golem, pensant que justement j'aurais sorti le tigre. Tant pis, je n'ai pas grand chose pour le gérer mais je ferai avec.

Le but du scénario est de faire traverser la table à des figurines (5) porteuses d'un marqueur. Au dernier moment nous relisons les conditions de victoires et l'une d'elles prend en compte les PA des porteurs adverses tués, je choisis donc de les attribuer à mes figs les moins chères (les arbalétriers et les technomanciens).

Au déploiement je place Sasia encadrée des deux kératis, une technomancienne de chaque côté et enfin les arbalétriers sur les ailes. Nadjork place Mahal et le golem au centre, deux moissonneurs porteurs à ma gauche, les deux rodeurs et le dernier moissonneur, porteurs eux aussi, à ma droite et les sentinelles dans ma zone de déploiement droite.



Tour 1 – Je prends la discipline et mets une sentinelle en critique avec un arbalétrier, Nadjork avait oublié le « conscience » du traitement Oculus, et découvre la deuxième. J'envoie un kératis, Sasia et une technomancienne vers ma droite, soutenus par un sombre invoqué. Nadjork répond en faisant avancer ses rodeurs à fond et charge l'arbalétrier avec ses sentinelles. Sur le flanc gauche j'avance le kératis et un sombre pendant que les arbalétriers tentent sans succès des tirs longues portées. Le golem et Mahal viennent à leur rencontre pendant que les moissonneurs abandonnent leurs marqueurs pour décoller.

Tour 2 - je suis trop court avec mon kératis, même avec le mouvement mutagène au max, pour prendre un des marqueurs abandonnés dans sa zone par Nadjork et il sa fait charger par le golem, le sombre manquera son jet de courage pour venir le soutenir. Les sentinelles chargent la technomancienne et un sombre.

Puis Nadjork active ses rodeurs, l'un d'entre eux ira se placer dans ma zone de déploiement, l'autre traverse ma ligne et charge Sasia qui n'a pas eu de dé de muta. Je n'avais pas prévu ce mouvement mais ma compo oui.



J'active donc Sasia, fiabilité génétique + ivresse des ténèbres et pouf 7 points de muta + un petit dégât direct... Sans surprise avec une DEF boostée à mort, 3 dés de défense) enchaînement /1) et 4 dés d'attaque la magicienne mange le rôdeur. Le golem tuera le kératis mais la technomancienne et le sombre auront raison des sentinelles.

Fin de partie au temps, le déploiement et des besoins d'arbitrage divers nous empêcheront de jouer les tours suivants. Je finis donc sur un défaite 1/2 et un G.A. positif.

Ronde 2 – Capture des drapeaux (table port) contre Baroncorbac et ses orques du Behe-moth.

Pour la partie, je joue :

Sasia Samaris + fiabilité génétique + guerrier d'alphax + ivresse des ténèbres + mille déchirures + mur de terre + reconstitution génétique + traitement M-65/sang obscur + rune de volonté mineure + sceau de négation

2 guerrier kératis (A)

2 technomanciens + attaque primaire de ténèbres + invocation de sombre + marche forcée + portail de ténèbres mineur

1 tigre de Shamir

Avec Baroncorbac on commence à se connaître, je connais son jeu et ses listes. J'opte donc pour une version sans tir mais avec plein de magie. Les conditions de la carte bloquent les lignes de vues à 10cm, ça craint...

Déploiement : je place 1 kératis et une technomancienne flanc gauche, le tigre flanc droit avec Sasia pas loin et le reste plus au centre. Les orques se déploient centre droit et Baroncorbac place intelligemment un de ses éclaireurs pile sur le spawn de drapeau.

Tour 1

Le premier drapeau apparaît pile sur le montagnard qui en profite pour filer vers le camp des orques pendant que son homologue se met en position pour prendre le deuxième. Je fais courir mes kératis, l'un au centre pour tenter de prendre la main sur

l'action et suivi de Sasia et d'une technomancienne, l'autre bord gauche de la carte pour prendre en tenaille. Flanc mon tigre engage un guerrier de pierre qui s'était avancé – avec la ferme idée de poursuivre sur le mystique juste derrière – en évitant soigneusement Grakkha.



Pas de bol, le tigre se fait plier en deux.

Tour 2

Forcément Baroncorbac ramasse le deuxième drapeau et s'enfuit avec, Grakkha avance tout droit pour me couper la route et les orques s'en prennent à mon kératis au centre et Sasia qui avait encore avancé, à gauche je fais toujours courir mon kératis.

Le kératis passera l'arme à gauche, mais Sasia, avec l'aide d'une attaque primaire lancée par la technomancienne qui la couvre, se débarrasse de son adversaire et gagne quelques centimètres précieux dans la poursuite qui l'oppose au deuxième guerrier de pierre et ramasse un marqueur.

Tour 3

Grakkha finit son petit tour et s'est exclu tout seul du match (Baroncorbac avait compris que je devais sortir par mon bord de table). Sasia et le dernier kératis continuent leur course folle mais je ne pourrais pas rattraper le premier montagnard qui quitte la table par un petit bord. Pour le reste j'utilise les sombres pour bloquer les figs adverses.

Tour 4

Enfin Sasia rattrape l'orque en fuite, le kératis revient en renfort vers le centre et je contrôle le terrain au mieux avec mur de terre et les sombres. Je perdrai une technomancienne au combat et Sasia éliminera un nouvel orque poursuit vers la zone de fond adverse.

Tour 5

Sasia quitte le plateau avec son drapeau et mon kératis ramasse celui tombé au sol à ses pieds le tour précédent. Au centre ce sont clairement les orques qui dominent mais les placements les empêchent de venir assaillir mon porteur de drapeau et de sortir les leurs.

Tour 6

Le kératis parvient à sortir le long du grand bord, Baroncorbac prend le drapeau qui vient d'apparaître on finit le tour et fin.

Je l'emporte donc 2/1 et un goal average négatif qui s'équilibre avec la première partie.

Fin de première journée... Nadjork et Ju nous proposent à Baron et moi un 2 vs 2 qui sera épique mais pas très glorieux pour ma part, je vais laisser Baron en parler je pense. Curry de The_Red_Eye et rapatriement pour dormir afin d'être prêt le lendemain.



Deuxième évènement – Allumer le feu !
Un nouvel évènement en 2 vs 2 avec les profils faits main pour l'occasion. Une fois de plus en binôme avec Baroncorbac nous affrontons cette fois-ci la Team Red_Eye. Malgré un bon départ père et fils, nous remonterons petit à petit au score pour finalement être battus à plate couture.

Ronde 3 – Prendre et tenir (table forêt) contre BaGhLa et sa trièdre Cynwall

Le scénario est une variation des trois ponts et la table est très chargée en décors avec une rivière en terrain difficile au qui la coupe en 2. Rien de bien neuf si ce n'est la compo de BaGhLa très atypique et qui ne craint pas vraiment le tir. Du coup je reprends la même liste qu'à la ronde précédente mais je suis un peu inquiet.

Au déploiement je cache les deux kératis derrière une maison tout à droite pour menacer la zone de contrôle de BaGhLa, une technomancienne sur ma zone de contrôle et le tigre Sasia et la deuxième technomancienne au centre pour aller prendre le pont car je sens déjà que c'est là que tout va se jouer.

BaGhLa pose Nelphael, Syd à proximité dans sa zone de contrôle, Soïm et l'héliaste centre droit.

Tour 1

J'avance les kératis à droite vers Nelphael, trop tôt car il aura l'occasion à l'activation de sa tireuse d'en mettre un des deux en grave. Je booste le tigre avec Sasia et avance tout le monde sauf la technomancienne qui contrôlera ma zone de départ, invoque 2 sombres et 2 portails et je m'offre même le luxe de contrôler le pont avec le tigre.

BaGhLa utilise plus ou moins la même technique en invoquant deux anges de lumière avec Soïm mais mes kératis l'obligent tout de même à ne pas avancer complètement vers le pont.

Tour 2

Nelphael charge un kératis, je contre charge, Syd contre-contre charge. Je continue à faire avancer mon tigre en prenant soin de le mettre hors de portée de charge de Soïm mais en bonne position pour une charge dévastatrice au prochain tour. Les anges décollent et partent vers ma zone. Sasia remplace le tigre sur le pont et place une mille déchirures sur un ange. La technomancienne qui l'accompagne invoque un nouveau sombre et un nouveau portail. Enfin, à ma grande surprise l'héliaste booste le mouvement de Soïm qui vient charger mon tigre...

Je perds tous les combats de ce tour et me retrouve en mauvaise posture avec mes 3 cogneurs morts. Soïm est vraiment horrible...

Tour 3

Là il va falloir que je joue tactique si je ne veux pas me faire démolir. Je mets donc le muta sur Sasia et la technomancienne qui l'accompagne. Première chose que je fais j'active Sassia et je la fais descendre du pont, elle érige aussitôt un mur de terre pour empêcher Soïm de revenir. Nelphael charge ensuite Sassia, heureusement le tir d'assaut ne fera qu'un sonné, et Syd sera trop court pour la rejoindre. Je continue de tenir le pont avec la technomancienne et continue à invoquer des sombres. Le tournant du match commence ici...

Un seul combat à gérer mais capital. Mutagène en défense à fond, enchaînement pour avoir 3 dés de défense et 4 attaques des lames dorsales... Sasia pare toutes les attaques de l'elfette et se paie même le luxe de la mettre en critique. Youpi, le reste sera plus facile...

Tour 4

Syd se rapproche mais est toujours trop loin pour le corps à corps. Il tente tout de même un sort que j'absorbe avec Sasia. Soïm peut enfin passer et soigne Nelphael jusqu'en légère, heureusement pour moi il ne lui reste plus assez de Foi pour se booster

lui-même.

Au corps-à-corps, je réitère l'exploit de mettre Nelphael en critique et de ne pas prendre de blessures.

Tour 5

Je bloque la charge à venir de Syd avec un sombre. Une nouvelle fois Soïm soigne Nelphael puis cette dernière se désengage et vient agresser ma technomancienne sur le pont qui riposte d'une attaque primaire. Les anges de lumières de leur côté charge la technomancienne qui occupe ma zone à contrôler, mais ça va j'ai prévu le coup avec du mutagène et un sombre en renfort...

Au corps à corps, c'est le drame pour les Cynwalls. Sassia tue Soïm, poursuit sur Nelphael et la tue aussi. A l'autre bout de la table mes troupes résistent à l'attaque des anges.

Fin de la partie. Je l'emporte donc 2 à 1 au finish. A la réflexion, en écrivant ce rapport, je m'aperçois que mes kératis et mon tigre, même s'ils n'ont infligé aucune blessure, ont été cruciaux en empêchant BaGhLa de jeter toutes ses forces sur le pont dès le début, ce qui m'a permis de tenir et de remporter la victoire.

Dernière ronde – Collecte (table ville) contre The_Red_Eye et ses Dirz.

La lutte fratricide contre le champion en titre sur une table où tout le monde est considéré caché (comme un éclaireur) jusqu'à la fin du tour 2.

Au déploiement je choisis volontairement de rester en retrait. Je veux profiter des tours 1 et 2 pour me permettre de charger plus tard.

Tour 1

J'avance prudemment pendant que Red_Eye ramasse le maximum de marqueurs avec ses pestes, je tente de me mettre en place pour déborder flanc droit avec mon tigre et je tue une peste flanc gauche.

Tour 2

Flanc droit une peste vient bloquer le passage au tigre, flanc gauche. The_Red_Eye vient engager un k ratiss flanc droit et son skorize Atlas s'enfonce au milieu de mes lignes. Pour ma part, je continue   essayer de d couvrir ses figurines mais rien de vraiment d cisif. Deux pestes partent pour rapporter les marqueurs dans son camp.

Le corps   corps verra la mort de Jehlan ce qui me lib re compl tement le flanc gauche.

Tour 3

A gauche j'envoie le k ratiss vers la zone de collecte ennemie,   droite je n'ai pas vraiment le choix et charge la peste avec mon tigre. En r ponse son technomancien le cible avec un arc de mana et une attaque primaire qui le mettront en critique puis la peste se fera exploser et l'ach vera.

Au centre le skorize charge un sombre et son dasyatis charge mon k ratiss.

Au corps   corps le sombre tient le coup mais le k ratiss d c de, The_Red_Eye en profite, ayant maximiser son mouvement avec du mutag ne, pour faire poursuivre le dasyatis sur Sasia. C'est justement le fait d'avoir utilis  son muta ainsi qui me sauvera car il n'en a plus assez pour vraiment augmenter ses stats actives et gr ce   deux jets de blessures chanceux, la magicienne se d fera facilement du clone monstrueux.

Tour 4, 5 et 6

Sasia et le dernier k ratiss remonte tout le terrain, mettant en d route le technomancien. Le k ratiss finit par prendre le contr le de la zone de collecte de Red_Eye et ramasse un marqueur d pos  dessus. Sasia tue une peste avec un mille d chirures et l'autre se suicidera en essayant de tuer le k ratiss. Pendant ce temps une de mes technomanciennes ramassera un marqueur et passera le reste de la partie   courir pour le ramener dans ma zone de collecte et l'autre parviendra   maintenir le skorize en place.

R sultat une nouvelle victoire 2/1 qui me permet d'acc der   la seconde place du classement avec seulement 1 point d'avance sur le peloton qui suit derri re.



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!

24EME CONCOURS

Catégorie



1er - Spiff04
Milicien nain



2ème - Clairette
Milicien de Cadwallon



3ème - Ours
Isabeau la secrète



4ème - Gummn
Fianna



5ème - WhiteCrow
Défenseur des plaines



6ème - Kelen
Elghir le résolu



7ème - Kane
Loup noir



8ème - Shino
Fils d'Ogmios



9ème - Jones
Ezalyth



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.

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'Yl-lia 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 Druenes 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 akkylanniennes. 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 à 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 la Lumière. 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



BACKGROUND



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-Nà-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 applaudi 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 arboré 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 gènes 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.

Trône des étoiles :

Le Trône des Étoiles était un Cercle de Pierre Wolfen placé sous l'autorité du chef de meute Killyox et de ses nombreux guerriers.

Killyox, seigneur sévère et intransigeant, a longtemps fait régner la loi d'Yllia en ces lieux. Hélas, un assaut mené en alliance par des Achéroniens et des Nains de Mid-Nor a eu raison de ses défenseurs.

Le Trône des Étoiles comptait de nombreuses personnalités connues : Killyox, bien sûr, mais aussi Kassar, qui fut forcé à

l'exil après avoir permis à la jeune Irix de prendre sa place, Onyx et Managarm, la championne Eclipsante.

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 inexplicables. 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.

Tycho

Dernière cité des Ylliaars.

Thyphonisme

Magie d'Achéron, issue de l'hermétisme.

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-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 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.

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 zdb. Le des donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand de, 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	

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 + Id6	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	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Tableau d'asservissement des familiers	
POU + Id6	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 des effets divers 5) Résurrections et renforts	

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	

MOU / 2 (arrondi à l'entier sup.)