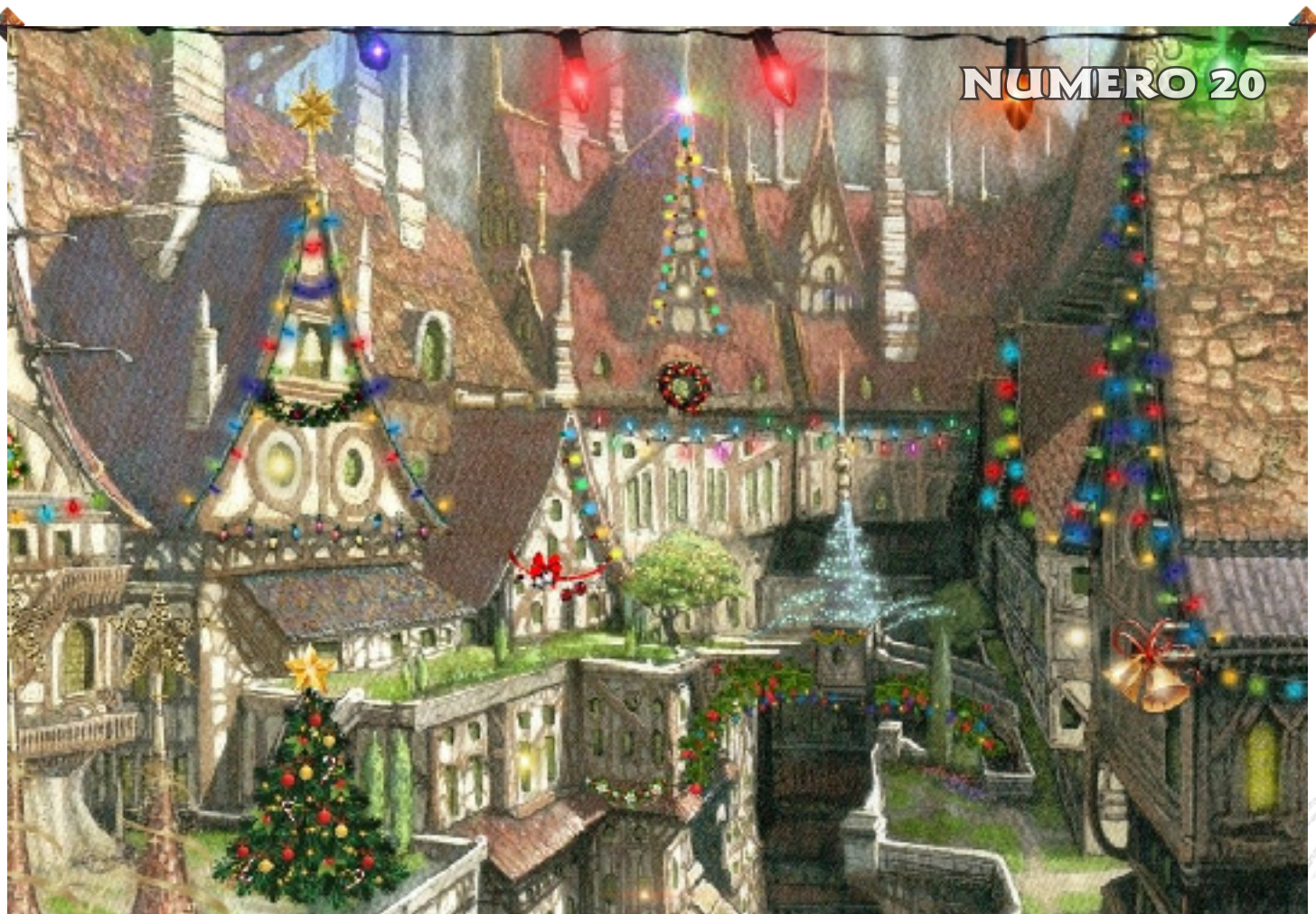




NUMERO 20

COIN'

LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE



FORMAT

Confédé - Magie, Nouveaux profils.



EVENEMENTS

Salons, Tournois, Interviews.



PEINTURE

Concours, Tutoriel.



UNIVERS

Histoires, Info & Aide de jeu



A Un profil de goblin pour beaucoup plus de PA qu'un goblin, voilà ce qu'un observateur inattentif pourrait conclure de petit construct mignon... Ceux qui ont atteint la Noesis le savent bien, cette figurine est bien plus jolie, gracieuse & agréable que tous les gobelins d'Aarklash réunis. Ce détail décisif est aussi juste que subjectif, mais c'est un fait indéniable...

Comité de rédaction: Fumble, Libre-vent, Saurdak, Super Taze.

Remerciements:

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

Remerciements particuliers à:

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

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

Contact et Diffusion

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

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

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

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

Ou par mail:

newsletter@conf-federation.fr

Pour consulter les précédentes newsletters:

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

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

Important

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

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

NEWSLETTER 20

Octobre - Décembre 2017

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Mises à jour des règles	04
- Refonte de la magie	06
Grimoire du Druidisme	06
Grimoire des Supplices	08
- Nouveaux profils	10

PEINTURE

- 26ème concours	15
- Tutoriel: Asthenas	19

EVENEMENTS

- Compte-rendu du tournoi d'Octogones	21
---	----

NOUVELLES

- Les vivants d'Achéron	28
- L'histoire du bouchon	30

INFORMATIONS

- Dates des prochains évènements	32
- Les sites partenaires	33

GALERIE

.....	34
-------	----

AIDES DE JEU	37
--------------------	----

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour les gens !

Me revoici de retour pour l'édito de notre Newsletter.

Comme d'habitude, vous trouverez nos rubriques habituelles sur le concours de peinture, les nouveaux profils ou les grimoires de magie.

Entre autres rubriques plus ou moins récurrentes, vous trouverez un petit tuto de peinture de l'ami Shino, un gros compte-rendu du tournoi annuel d'OctoGônes & une petite mise à jour de règles pour Conf'Fédé.

La plus grosse info de cette NL, pour celles & ceux qui ne suivraient pas de près l'actu des réseaux sociaux, reste cependant la reproduction de l'image publiée juste avant Noël par Sans-Détours, annonçant le renouveau de nos figurines préférées. Alors certes c'est encore loin d'être de retour en boutique, mais au moins ça commence à vraiment bouger, & ça c'est bon. :)

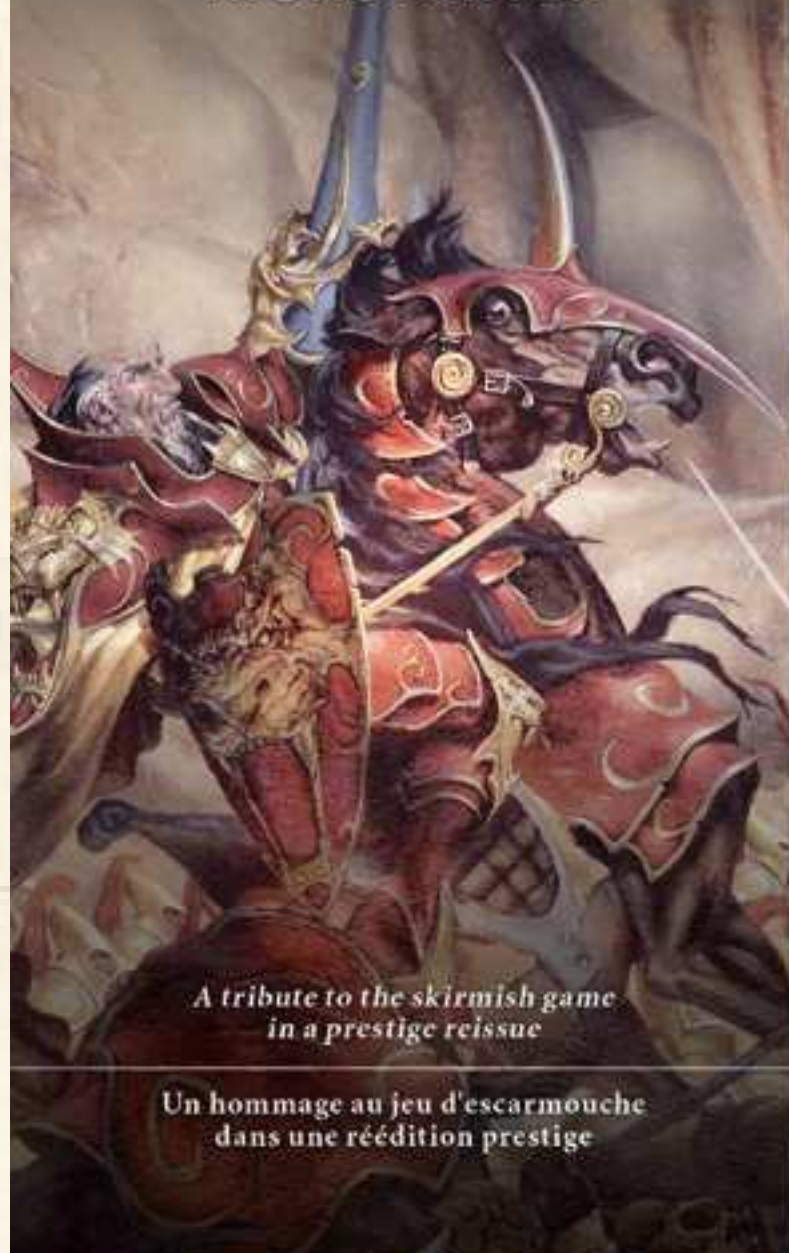
J'espère que vous avez toutes & tous passés de bonnes Fêtes & que vous entamerez 2018 avec envie, la vie sur Aarklash s'annonce en effet plus riche que jamais !

Ludiquement.

SUPERTAZE

CONFRONTATION™ CLASSIC

1^{er} semestre
1^{er} semestre **2018**
KICKSTARTER



*A tribute to the skirmish game
in a prestige reissue*

Un hommage au jeu d'escarmouche
dans une réédition prestige

CONFRONTATION™ RESURRECTION

2019



After the Rag'narok

Après le Rag'narok



SANS-DÉTOUR



CONFRONTATIONRESURRECTION



CONFMINIATURES

Confrontation™, Godwar™ et Aarklash™ are registered trademarks of Suffer Licencing & Consulting Limited

MISES A JOUR



Coucou les gens.

Quelques mois déjà qu'aucune MàJ n'était venue se greffer au corpus de règles. 2 choses ici.

La première est un petit élément de FAQ précisant l'unicité des artefacts. Simple & de bon goût.

La seconde est plus ambitieuse, & consiste en une refonte assez importante de la compétence « Renfort », emblématique de la petite racaille gobeline.

III-A-7. Artefacts.

Les artefacts sont des objets magiques de grande puissance et sont pour la plupart des pièces uniques. Ainsi, une armée ne peut pas inclure plus d'un seul exemplaire à la fois d'un même artefact, sauf exception stipulée dans la description de l'artefact.

XIB-B-105. Renfort

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est éliminé, sa figurine doit être placée au ~~bord du terrain~~ **à l'extérieur de la table** (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Le groupe ainsi constitué est appelé **renfort**. **'En renfort', il n'est pas considéré comme étant sur le champ de bataille et ne peut être affecté par aucun autre effet de jeu que la compétence « Renfort ».** Si plusieurs camps ont des combattants dotés de cette compétence, chacun dispose de ses propres renforts.

Lors de chaque phase d'Entretien, les joueurs ayant des renforts lancent 1d6 **pour chaque combattant placé 'En renfort'**. ~~Le résultat obtenu affecte le combattant en renfort ayant la plus faible valeur stratégique (voir I-E-6, page 17) :~~

- '1', '2', '3' ou '4' : Le combattant est retiré ~~des renforts. Il n'est pas retiré de la partie, mais ne peut plus être affecté par un test de renfort.~~

• '3' ou '4' : **Aucun effet.**

• '5' : **Le combattant reste 'En renfort' à l'extérieur de la table.**

• '5' ou '6' : **Le combattant revient sur le champ de bataille. Il doit être immédiatement placé à une distance maximale de 10cm d'un autre combattant de son camp et ne peut pas être placé au contact d'un adversaire, et sera activé normalement au prochain tour. Déterminez le combattant ami le plus proche du bord de la table (au choix du joueur en cas d'égalité), puis placez une carte Confrontation orthogonalement au bord de la table, à l'endroit le plus proche de ce combattant, de sorte à ce qu'aucun combattant ni aucun élément de décor ne soit sur ou au contact de cette carte. Tous les combattants qui reviennent en jeu sont placés sur cette carte, en commençant par ceux dont la Valeur stratégique est la plus faible. Si un combattant ne peut pas être placé sur la carte, il reste 'En renfort'.**

Un combattant qui revient en jeu grâce à la compétence « Renfort » possède le même équipement (sortilège, artefact ou miracle) que celui dont il disposait en début de partie. Il revient en jeu avec le nombre de FT ou de gemmes de Mana dont il aurait disposé au début de la partie.

En revanche, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés.

Un Champion ne peut jamais bénéficier **des effets** de cette compétence.



REFORME DE LA MAGIE



Avec le Druidisme, nous avons visité une magie plurielle qui marie les Éléments les uns avec les autres dans un parfait équilibre. Une fois complété d'un sort anciennement commun aux guerriers-mages keltois & des sorts de Druidisme disparus depuis C2, il nous est resté à piocher 3 anciens sorts de Primagie pour achever ce grimoire. Comme toujours, nous espérons que vous prendrez plaisir à le jouer.

Bulbe empoisonné

Eau=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Instantané

La cible et tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessure (FOR=0).
Chaque combattant dont l'état s'aggrave à cause de ce sortilège doit supporter un nouveau jet de Blessure (FOR=0) jusqu'à ce que le bulbe empoisonné ne lui fasse plus de dommages... Ou qu'il soit mort.
Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Chaudron des abysses

Eau=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Entretien/1

Placer une carte Confrontation sur le terrain. Le chaudron des abysses bloque les lignes de vue.
Si la carte touche une carte représentant le sortilège Maelström, les 2 sortilèges fusionnent (durée : Entretien/1) et leurs effets se cumulent sur chacune des cartes.

Cœur ardent.

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

La cible peut relancer chacun de ses jets d'Attaque si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1+X
Voie : Shamanisme, Druidisme
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne RES+1+2X (maximum X = 2).

Fortune Élémentaire.

Neutre=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du lanceur
Portée : Spécial
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

L'effet de ce sortilège diffère selon les gemmes utilisées pour l'incantation (sans tenir compte des éventuelles gemmes utilisées pour améliorer sa maîtrise). Ce sort ne peut pas être incanté avec des gemmes de Lumière ou de Ténèbres. Y=POU du lanceur.

- Si les gemmes sont toutes les 2 de l'Élément X, le lanceur gagne la compétence « Esprit de X » jusqu'à la fin de la partie.
- Si les gemmes sont différentes mais pas opposées, un combattant ami à 20cm ou

moins gagne RES+Y/2 jusqu'à la fin du tour.

- Si les gemmes sont de natures opposées, un combattant ennemi à 20cm ou moins subit un jet de Blessures (FOR=Y/2).

Harmonie primordiale.

Neutre=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du lanceur
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Entretien/1

Ce sort ne peut pas être incanté avec des gemmes de Lumière ou de Ténèbres.
Ce sortilège ne peut être incanté que si le lanceur possède uniquement des gemmes de l'Élément choisi pour l'incantation.
Le lanceur gagne la compétence « Récupération/3 ».
Le lanceur ne pourra récupérer que des gemmes de l'Élément choisi pour l'incantation.

Interdiction.

Neutre=2
Voie : Druidisme
Fréquence=2
Difficulté=FOI ou POU de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un mystique ennemi
Durée : Spécial

La prochaine fois que la cible tentera d'incanter un sortilège ou d'appeler un miracle, elle subira un jet de Blessures (FOR=2X) avant l'amélioration de la maîtrise ou le renforcement du lien, X étant le nombre de gemmes de Mana ou de FT sacrifiées par la cible.

Lamentations de Danu.

Eau=2
Voie : Druidisme
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un guerrier de Danu ami
Durée : Instantané
La cible se métamorphose en Guerrier Spasme.

Maelström.

Air=1
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin du tour

CONFEDÉ

Placer une carte Confrontation sur le terrain. Au moment où un combattant dont la Force est inférieure ou égale à X passe sur cette carte lors d'un assaut ou d'une poursuite, son mouvement est immédiatement stoppé. Si la carte touche une carte représentant le sortilège Chaudron des abysses, les 2 sortilèges fusionnent (durée : Entretien/1) et leurs effets se cumulent sur chacune des cartes.

Main de braise

Feu=2

Voie : Druidisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

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

Onguent de soin.

Terre=1

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami Sonné ou en Blessure légère

Durée : Instantané

La cible est de nouveau indemne.

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures graves ou supérieures.

Rage du guerrier.

Feu=3

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=2+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes.

Cela signifie qu'elle va pouvoir attaquer 2 fois un unique combattant lors de chaque d'armes.

Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Répit des intrépides.

Air=1

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Désengagement/3 ».

Rugissement primal.

Air=2

Voie : Druidisme

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis gagnent la compétence « Bravoure ».

Les combattants qui ne sont pas dotés de la Compétence « Furie guerrière » devront placer tous leurs dés en Attaque.

Sang de Danu.

Terre=2

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence Puissance=3 et devient de Très grande taille.



Grimoire des supplices



Avec les Supplices, nous avons là aussi visité une magie plurielle qui marie les Éléments les uns avec les autres dans un parfait équilibre. Une fois complété d'un sort anciennement commun aux mangeurs d'âmes & des sorts de Supplices disparus depuis C2, il nous est resté à piocher 4 anciens sorts Élémentaires pour achever ce grimoire. A vous de vous amuser avec sur les champs de bataille.

Bourreau des songes.

Neutre=1
Voie : Supplices
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Entretien/1

Le lanceur peut effectuer de la contre-magie contre de la magie Instinctive.
Le lanceur peut absorber les sortilèges ennemis avec n'importe quel type de gemmes.
Le lanceur bénéficie de POU+2 pour toute tentative de contrer un sortilège ennemi.

Carcan des héros.

Feu=1
Voie : Supplices
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Après un jet de Blessures où la cible a utilisé la compétence « Coup de maître/X », le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Feu s'il est à portée, même s'il n'a pas de ligne de vue sur la cible. La cible subit alors un jet de Blessures (FOR=FOR du coup de maître)..

Chaque fois que la cible gagne un dé de combat via la compétence « Ambidextre », « Contre-attaque » ou « Enchaînement/X », le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Feu s'il est à portée, même s'il n'a pas de ligne de vue sur la cible. La cible subit alors un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Cénacle des damnés.

Eau=2
Voie : Supplices
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Si la cible est indemne ou en Blessure légère, elle subit les pénalités d'une Blessure grave.

Émeute carmine.

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

Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).
Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.
Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».

Emphysème.

Air=3
Voie : Mutation, Supplices
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Contact
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessure (FOR=10).
Le lanceur subit une blessure Légère.
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-Vivant ».

Festin sacré.

Eau=1
Voie : Hurllements, Supplices
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Si la cible est tuée net lors d'un corps à corps, le lanceur peut désigner toute ou partie des combattants amis ayant participé

à ce combat (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et sacrifier 1 gemme d'Eau pour chacun d'entre eux. Chacun de ces combattants est soigné d'un cran de Blessure, mais ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite jusqu'à la fin du tour.
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Acharné », « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

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 de l'écorché.

Neutre=1
Voie : Tourments, Supplices
Fréquence=2
Difficulté=4
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne subit plus les pénalités de blessure sur sa Force.

Mort des croyants.

Neutre=2
Voie : Hurllements, Supplices
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi doté de la compétence « Féal/X » ou d'un score de FOI
Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessures (FOR = 8).

Psaume des dolents.

Air=2
Voie : Supplices
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Entretien/1
La cible subit un Sonné, qui n'est pas retiré lors de la phase d'Entretien.
La cible ne peut pas récupérer de niveaux de blessures.

CONFEDÉ

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

Rage des bannis.

Feu=2

Voie : Supplices

Fréquence=2

Difficulté=MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Force en charge/1 » et doit placer plus de dés de combat en attaque qu'en défense.

Si la cible effectue une Charge, elle gagne la compétence « Furie guerrière ».

Résurrection des mânes.

Ténèbres=2

Voie : Supplices

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Sans qu'il ne soit besoin que ce sortilège ait été incanté, chaque fois qu'un mâne ami est tué (sauf s'il est retiré de la partie), le plus proche mage ami doté de ce sortilège reçoit un marqueur 'Mâne'.

Lorsque ce sortilège est incanté avec succès, le lanceur doit défausser un unique marqueur 'Mâne' pour invoquer un Mâne de taille moyenne.

Souillure de la Terre.

Terre=2

Voie : Supplices

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Placer une carte Confrontation sur le terrain.

Aucun combattant ennemi sur cette carte ne pourra être invoqué ou récupérer de niveaux de blessures.

Tout mage ami sur cette carte bénéficie de la compétence « Récupération/1 ».

Ténacité des mânes.

Neutre=1+Puissance de la cible

Voie : Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6+Puissance de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mâne ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Acharné ».

Exceptionnellement, la cible peut utiliser la compétence « Régénération/X » si elle a été Tué net pendant le tour. Dans ce cas, sa première réussite lors du jet de régénération la fait passer en Blessure critique.

Terreur primale.

Ténèbres=3

Voie : Supplices

Fréquence=2

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne COU-2.

Si la cible est dotée de la compétence « Bravoure » ou « Fanatisme », son prochain test de Courage sera un échec automatique, mais son test de Ralliement en fin de tour sera une réussite automatique.



Un travail peu habituel, mais déjà vu. Comme nous l'avons fait l'an dernier, le vainqueur de l'un des grands tournois de l'année peut, s'il le désire, élaborer un profil temporaire qui est une amélioration d'un profil de sa liste d'armée. Ici le prix est revenu à Ours, qui nous a gratifié d'une variation du vénérable arbalétrier TNB, inspiré de son exploit de la dernière ronde, qui lui a donné le tournoi : un 6/6 à portée moyenne qui l'a débarrassé d'une redoutable chevalier d'Alahan.

Arbalétrier (OG2017).

7,5 - 0 - 1/3 - 3/4 - 4/5

TIR=3 ; Arbalète : FOR5, 15/30/45.

Dur à cuire, Fléau/Grande taille.

Régulier Nain. Petite taille.

14 PA

Confrontation metal (Rackham)

Arbalétrier TNB

<http://confrontation.vraiforum.com/t3769-TNB-CREA-Ar-baletrier-alternatif-du-vain-queur-d-OctoGones.htm>



Bosco.

10 - 2 - 4/7 - 4/6 - 5/2

TIR=2 ; Pistolet de contrebande : FOR6, 5/10/15.

Brute épaisse, Tir d'assaut.

Vétéran Orque. Taille moyenne.

22 PA

- Affilié : Gerikân.
- Limité : 2 soleils.
- Interdit : Chevaucheurs, Long soleil, Roc noir, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

Umbra Turris (Spellcrow)

Orc with great sabre

Orc with wooden leg

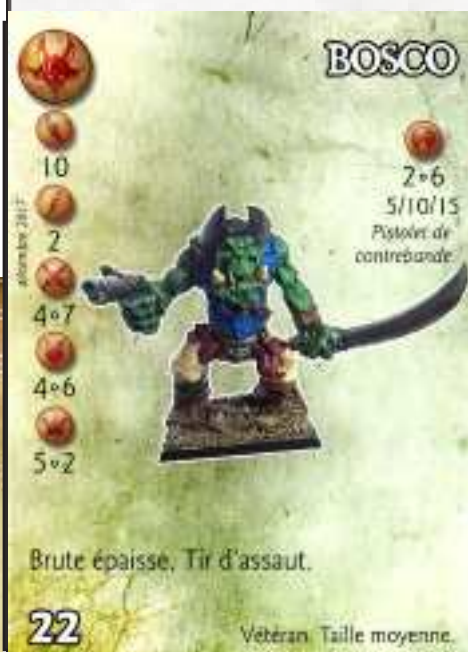
Orc elder with sabre & pistol

<http://www.spellcrow.com/orc-with-the-great-sabre-p-312.html>

<http://www.spellcrow.com/orc-with-woodden-leg-p-313.html>

<http://www.spellcrow.com/orc-elder-with-sabre-and-pistol-p-311.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3673-ORQ-CREA-Bosco.htm>



« La chiourme à l'abordage ! »

Les quartiers-mâîtres, autrement appelés simplement boscos sont responsables des manœuvres sur le bateau. Ils donnent les ordres à chaque équipier sous leurs ordres. Ils prennent leurs ordres directement des écumeurs ou du pacha. Aptes à mener de petits raids sur les berges ou dans les cour-sives d'un navire ennemi, ils ne reculent jamais devant une bonne bataille.

- « Bosco ! Bosco ! »

Criaît l'équipage sur le pont du na-vire. Encore un duel en perspective, toujours pour prouver qu'ils sont les plus habiles. 2 quartiers-mâîtres s'affrontaient à coup de poings dans les gencives, le vainqueur gagnant le droit de passer le premier lors du prochain abordage.

Cambusier.

10 - 2 - 4/8 - 5/7 - 4/2

Brute épaisse, Soin/5.

Spécial Orque. Taille moyenne.

Cuisine du bord.

31PA

Cuisine du bord.

Chaque cambusier dispose de 2 potions majeures (qui peuvent être différentes les unes des autres) qu'il doit attribuer gratuitement lors de la création de l'armée à des combat-tants orques amis ne disposant pas de la compétence « Artefact/X ».

- Affilié : Gerikân.
- Limité : 2 soleils.
- Interdit : Chevaucheurs, Long soleil, Roc noir, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

Umbra Turris (Spellcrow)

Orc with sabre & lantern

<http://www.spellcrow.com/orc-with-sabre-and-lantern-p-315.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3672-ORQ-CREA-Bosco.htm>

« Ma tambouille protège l'équipage. »

Le cambusier est le responsable de la logistique du navire et de l'état de santé de l'équipage. Aussi bien cuistot que toubib, il s'assure que les hommes soient aptes au combat en mer. Bien que souvent charrié pour la qualité variable de ses menus, au-cun matelot sain d'esprit ne se per-mettrait de refuser les conseils ou les offrandes faites par le cambusier.

CONFÈDE



Écumeur.

10 - 3 - 5/8 - 5/7 - 6/5
TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Brute épaisse, Autorité, Dur à cuire.
Élite Orque. Taille moyenne.
37PA

- Affilié : Gerikân.
- Limité : 2 soleils.
- Interdit : Chevaucheurs, Long soleil, Roc noir, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

Freebooter's fate

Malo Gordab

Gront

<http://www.freebooterminiatures.de/index.php/en/shop2-2/goblin-piraten/product/view/14/162>

<http://www.freebooterminiatures.de/index.php/en/shop2-2/goblin-piraten/product/view/14/149>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3671-ORQ-CREA-Ecumeur.htm>

« Du nerf matelot ! »

Les écumeurs sont les lieutenants de Varhek. Vétérans de moult campagnes en haute-mer, combattifs et rusés, ayant de l'ascendant sur l'équipage. Ils sont souvent responsables d'un navire lors de petits raids en mer ou pour les missions mineures d'escorte. Ils sont les bras droits du Capitaine lors des grands conflits.

Cela faisait plusieurs jours que l'équipage traînait dans les tavernes du coin. Le capitaine avait fait porter des instructions, pour ordonner le rassemblement des matelots. Les écumeurs avaient pour tâche, de botter le cul à tous les traînes-bouteilles.

Aucun orque, même bourré, n'oserait s'y frotter.

Car si sur le champ de bataille on peut toujours compter sur les écumeurs, on peut aussi être sûr qu'ils rendront coup pour coup à n'importe qui.



Suite du travail sur les réguliers modulables présentés ci-dessus.

Le profil de base est l'ancien gardien C3, légèrement amélioré avec ATT+1 & DIS+1, sur lequel ont été greffées les armes modulables mises au point sur le profil du régulier.

Gardien (djerid).

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

Régénération/5, Éclaireur.

Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.

21PA



Gardien (épée).

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

Régénération/5, Éclaireur.

Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.

20PA



Gardien (serpe).
12,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Régénération/5, Éclaireur.
Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.
22PA



Confrontation metal (Rackham)
Gardien Daïkinee
<http://confrontation.vraiforum.com/t2573-DA-CREA-Guerriers-Da-kinees.htm>

« Quithayran est notre domaine. »

Lady Eutahz (I), dresseur des arènes.
10 - 6 - 5/7 - 4/6 - 6/4
TIR=3 ; Fouet : FOR5, 5/10/-
Mutagène/2, Bravoure, Farouche/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion spécial Dirz. Taille moyenne.
Fouet de dresseur.
61 PA

Rasûb (8).
Le porteur gagne les compétences « Parade » & « Vivacité ».
Réservé à Lady Eutahz.

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir.
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben

Arena rex
Morituri Zahra
<http://arenarex.com/collections/morituri/products/zahra>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2977-DIRZ-CREA-Di-Eutahz.htm>



« Je dresserai jusqu'aux monstres les plus infâmes. »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Lady Eutahz est une énigme : le meilleur des arènes de tout l'Empire alchimique est non seulement une femme, mais qui plus

est une Vraie-née. Elle peut se déplacer dans les dunes mortelles de Tarsith comme personne, et elle a surtout réussi l'incroyable exploit de dompter un terrifiant Scorpion géant !

Masakh, garde des dunes.

12,5 - 3 - 7/10 - 4/10 - -8/4
Mutagène/1, Épée-hache, Insensible/4, Pugnacité.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion élite Dirz. Grande taille.
95 PA

Crânes enchaînés (20).

Le porteur gagne les compétences « Abominable » & « Implacable/2 ».
Réservé à Masakh.

Respirateur gemilli (7).

Le porteur gagne les compétences « Immunité/Toxique » & « Insensible/2 ».
Réservé à Masakh.

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir.
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.



Eden (Happy Games Factory).

Masakh askari
<http://www.eden-the-game.com/masakh-askari-art1293.html>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3667-DIR-CREA-Masakh-garde-des-dunes.htm>

« Quand je t'aurais brisé, le sable pourra polir tes os. »

CONFEDÉ

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépée, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Masakh est certainement l'un plus célèbres clones de Tarsith. Avec son respirateur Gemilli unique, véritable prouesse technologique du laboratoire de Tarsith, parfait pour d'une part filtrer le sable durant les plus violentes tempêtes de sable, et d'autre part faciliter l'adjonction d'un gaz mutagène boostant ses capacités au combat. Certains Vrais-nés n'hésitent pas à le comparer parfois à Cypher Lukhan, auquel il n'a certes pas à envier l'imposante masse musculaire.

Un travail inhabituel que ces miliciens d'émeraude. En se fondant sur une relecture attentive du dernier Cry Havoc volume 11 publié par Rackham, nous avons découvert qu'une troupe régulière modulable avait été prévue, mais jamais commercialisée.

Bien que l'idée de base des nouveaux profils soit qu'il soit obligatoire d'avoir une FIGURINE physique & commercialisée avant de créer un profil, il a été décidé de faire ici une légère exception. En effet les réguliers & vétérans modulables de chez Rackham partageaient les mêmes figurines sans que cela ne pose à l'époque de souci, donc il peut en être de même ici, & la faible étendue de la gamme Daikinee fait que le rajout de ces profils est une incroyable bouteille d'oxygène pour la jouabilité de l'armée.

Le profil de base a été créé en baissant un peu le gardien (en s'inspirant de l'état-major régulier qui existait déjà) & en lui retirant son « Éclaireur ».

Les armes modulables ont été mises au point en imaginant quelque chose se rapportant au texte de fluff présent dans le CH n°11. Le djerid, pour information, était une lance courte de la Perse antique, & confère ici un précieux DEF+1. L'épée, comme souvent, confère un INI+1 très elfique. La serpe, arme sylvestre s'il en est, ajoute à l'armée le puissant potentiel d'un FOR+2.

Milicien d'émeraude (djerid).
12,5 - 3 - 3/5 - 4/6 - 3/1
Régénération/5.
Régulier Daikinee. Taille moyenne.
14PA



Milicien d'émeraude (épée).
12,5 - 4 - 3/5 - 3/6 - 3/1
Régénération/5.
Régulier Daikinee. Taille moyenne.
13PA



Milicien d'émeraude (serpe).
12,5 - 3 - 3/7 - 3/6 - 3/1
Régénération/5.
Régulier Daikinee. Taille moyenne.
15PA



Confrontation metal (Rackham)
Gardien Daikinee
<http://confrontation.vraiforum.com/t2573-DA-CREA-Guerriers-Da-kinees.htm>

« En chaque elfe sommeille un guerrier. »

Les miliciens d'émeraude constituent le cœur des armées de Quithayran. Protégés par une armure légère faite de chitine et équipés d'armes artisanales, ils sont aussi efficaces au combat que n'importe quel conscrit d'Akky-lannie ou n'importe quel garde de Kaïber. Pourtant, ce ne sont pas des soldats. Pour faire face à la disparition progressive de leur peuple, les commandeurs daikinees n'ont d'autre choix que de faire appel à toute la population pour grossir les rangs de leurs hordes. Cueilleurs, artisans, sages, jeunes ou vieux, tous prennent le chemin du champ de bataille pour défendre Quithayran. Leur instinct de guerrier sauvage et leur longévité surnaturelle leur permettent avec le temps, de devenir aussi valeureux que les soldats professionnels des autres peuples. Bien peu de vétérans pensent combattre un simple artisan lorsqu'ils se font éventrer par un guerrier daikinee.



Tarik, le prince des dunes.

10 - 5 - 7/7 - 5/7 - 7/7

Mutagène/1, Commandement/15, Immunité/Terrain encombré, Stratège.

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

Champion élite Dirz. Taille moyenne.

85 PA

Ceinturon injecteur (7).

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 ».

Une fois par partie, lors de la phase Stratégique, le porteur peut décider de gagner les compétences « Éphémère/5 » et « Mutagène/4 » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tarik.

Œil de l'oasis perdue (10).

Lors de la phase Stratégique, le porteur peut désigner un combattant ennemi X sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Tout combattant ami dans l'aura de commandement du porteur bénéficie de la compétence « Fléau/X » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tarik.

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir.
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.

Eden (Happy Games Factory).

Tarik

<http://www.eden-the-game.com/tarik-art548.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3666-CREA-DIR-Tarik-le-prince-des-dunes.htm>

« Ces dunes sont mon empire. »



Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Peu de personnes dans l'empire connaissent les véritables circonstances qui donnèrent à Tarik le titre de prince des dunes.

Il faut savoir que ses créateurs l'avaient destiné à diriger les clones constituant la base de l'armée de la ville portuaire. Tarik est devenu le meilleur des généraux de la ville en utilisant les maigres forces à sa disposition avec un brio sans cesse renouvelé. Tarik, qui faisait face à tous les ennemis de la cité ensablée, toujours à la pointe des combats, faisait souvent preuve de beaucoup de curiosité.

C'est lors d'un raid prévu de longue date contre quelques camps nomades installés dans le désert profond, que Tarik, obéissant aux ordres des premiers-nés, entreprit d'éradiquer avec ses troupes les infortunées tribus réunies auprès d'une oasis perdue. Après un massacre consciencieux, Tarik s'intéressa de plus près à cette civilisation primaire et se mit à fouiller les abords de l'oasis, qui selon les aveux de certains nomades torturés, recelait des caches et des tombes sacrées. C'est ainsi qu'il découvrit la sépulture d'un ancien chef. Profanant sans vergogne le tombeau du monarque, il fit une trouvaille exceptionnelle : deux gemmes magiques aux pouvoirs tangibles. De retour à la Cité, il les remit aux technomanciens qui étudièrent ces étranges bijoux. Après en avoir percés les mystères, ils les scellèrent dans deux artefacts créés expressément pour Tarik. Une intervention délicate des biopsistes permis de lui insérer un œil biomécanique serti de la première gemme, alors que la seconde fût sertie sur une ceinture.

Ainsi équipé, Tarik devint officiellement le prince des dunes.

Tiokam, furie pourpre.

12,5 - 4 - 5/6 - 6/6 - -6/0

Mutagène/1, Bond, Feinte, Lames dorsales/2 (FOR=6), Paria.

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

Champion spécial Dirz. Taille moyenne.

60 PA



Lames du désespoir (10).

Une fois par partie, lors de la première attaque d'un combat, le porteur peut sacrifier 2 dés d'attaque pour effectuer un coup spécial. Si l'attaque n'est pas défendue, la victime encaisse un jet de Blessure (FOR=20). Ce coup spécial n'est pas compatible avec un coup de maître.

Après cette attaque, le porteur perd l'usage de la compétence « Lames dorsales/X » jusqu'à la fin de la partie.

Réservé à Tiokam.

Stigmates de rage (10).

Le porteur gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le porteur peut lancer 1d6 lors de la phase Stratégique, l'effet gagné dure jusqu'à la fin du tour :

- 1 ou 2 : Le porteur est obligé de placer tous ses dés en attaque et gagne les compétences « Acharné » et « Implacable/1 ».
- 3 ou 4 : aucun effet.
- 5 ou 6 : le porteur gagne la compétence « Immunité/Pénalité de blessures ».

Réservé à Tiokam.

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir, Eclipse
- Interdit : Code noctis, Danakil, Inuka, Tenseth, Theben.

Eden (Happy Games Factory).

Arkabut askari.

<http://www.eden-the-game.com/arkabut-askari-art579.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2978-DIRZ-CREA-Ko-sam.htm>

« Ma vie ne s'êteindra jamais ! »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Le manque de moyens a des conséquences parfois créatives, parfois désastreuses. & parfois un peu des 2. C'est ce qui arrive, souvent, lorsque les servantes pourpres tombent enceintes. Comme partout dans l'Empire alchimique, cet événement perturbe leur gène d'obéissance & engendre des mutations. Mais à Tarsith, cela dépasse l'entendement. Les furies qui s'échappent vers les dunes deviennent des monstres, aptes à lutter à « mains » nues contre les tigres & autres monstres du désert. Bien que mises au ban du laboratoire, elles lui restent liées & peuvent parfois se joindre à une embuscade.

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!

26EME CONCOURS

Catégorie
Vétéran



1er - GUNNM
Akhamial



2ème - GUILLAUME
Minotaure cadwë



3ème - Ours
Akkadhallet



4ème - Librevent
Fauconnier

PEINTURE

26EME CONCOURS

Catégorie
Régulier



1er - KOHAKU
Onyx le rôdeur



2ème - SHINO
Asthenas



3ème - JONES
Cyclope Mid Nor

Tutoriel de conversion d'Asthenas



Je suis parti de la carte de profil suivante :



J'ai utilisé les 2 figurines Ukrainiennes originales suivantes :



Pourquoi, d'une part parce que les figurines existantes ne me plaisaient pas, et d'autre part parce que je voulais une figurine qui représente bien le mouvement, comme la plupart des figurines Rackham. J'aurais pu utiliser Baal, mais pas évident à trouver et dommage de charcuter une si belle pièce qui aurait pu me servir avec mes Sessairs.

J'ai donc trouvé mon bonheur avec les 2 figurines ci-dessus.

1ère étape : faire en sorte d'avoir 2 profils en 1 pour la Concorde donc un profil Asthenas tout en conservant le profil de Rhiannôn (d'autant plus vu leur coût il sera difficile de les jouer en même temps). Pour cela, j'ai tout simplement tigé le buste de Rhiannôn pour qu'il soit amovible. Donc pas compliqué à faire.



2ème étape : adapter la figurine du spartiate au corps de centaure de Rhiannôn. Là, cela se complique car il faut vraiment avoir une jointure entre les 2 sans que cela ne se voit.



Il va donc falloir couper les jambes du spartiate en laissant une sorte de cône à la base du buste afin que cela s'insère correctement sur le corps de centaure qui est creux et le tige. Le cône ainsi créé n'étant pas forcément à la taille voulu j'ai comblé l'espace avec du greenstuff.



3ème étape : rajouter une jupe pour marquer le mouvement, augmenter l'impression d'avoir une pièce d'un bloc sans séparation, voir camoufler les imperfections au niveau de la jointure entre le buste du spartiate et le corps du centaure.

Pour cela utiliser du greenstuff moins cassant que du milliput et plus flexible.

4ème étape : ajouter les détail manquants.

Ayant essayé de faire un moule de la figurine pour ne pas la charcuter, j'ai utilisé une pâte bleue qui se ramollie sous l'eau chaude et durcie en refroidissant. Malheureusement, le rendu était moyen et cela a cassé la crête du casque. Du coup j'ai du rattraper le coup avec du greenstuff.

Puis j'ai utilisé du milliput pour faire un arc (corde réalisée avec du fil à coudre), un carquois et les flèches du carquois.

A la finition, au moment de rajouter la corde car elle me gênait pour la peinture, un des bouts de l'arc a cassé.

Je prévois donc de le refaire en utilisant à la place de la greenstuff, et de le faire plus fin car il est un peu gros par rapport aux mains du spartiate. Celui-ci est tige dans le dos de la figurine pour qu'il tienne correctement et ne se décroche pas lors des transports ou des manipulation en jeu.



PEINTURE

5ème étape : prolonger la peau de loup qui sert de cape car elle a dû être coupée en partie avec les jambes. Pour cela utiliser du greenstuff et essayer de conserver un mouvement en la sculptant.



6ème étape : supprimer le bouclier existant qui rappelle plutôt un bouclier Viking, et le remplacer par un bouclier de type Grec. Il en existe plusieurs type en fonction des époques.

J'ai choisi le plus représentatif : l'Aspis.
<http://www.maquetland.com/article-1397-grece-boucliers-grecs-helleniques-et...>

Par contre, pour obtenir une forme bombée, du moins à l'extérieur, j'ai eu du mal à la main car cela n'était pas symétrique.

Je me suis donc servi de celui de la figurine de «Yh-Karas, le roi des gouffres» pour m'en servir de moule.

J'aurais pu utiliser tout autre objet ayant la forme et la dimension adéquate (bouton de veste marine, ...).

Pour cela utiliser du milliput que l'on peut retravailler après séchage.

Du papier de verre fin, pour le bois, m'a servi à égaliser la surface et rendre ce bouclier bien rond.



Pour le socle, quelques morceaux d'une feuille de liège d'1mm découpés à la main et empilés les uns sur les autres, un tronc d'arbre sculpté à la main en greenstuff, de la mousse synthétique de 2 tailles différentes parsemée sur de la colle, et pour boucher les trous un peu de sable fin et le tour est joué.



Il n'y a plus qu'à peindre, mais ce n'est pas le plus facile, surtout le bouclier qui possède une grande surface et complique les dégradés car les irrégularités se voient beaucoup plus.

Résultat final :



Shino

TOURNOI OCTO-GONES 2017



Scénarios joués :

Escorte. Table ramenée à 60x90 pour s'adapter au format de 200PA.

L'avant-poste.

Exécution. Table ramenée à 60x90 pour s'adapter au format de 200PA.

La fontaine de vie. Table ramenée à 60x90 pour s'adapter au format de 200PA.

Résultats :

R1 : Nico / Drones (0 / +44) vs Atticus / Alahan (1 / -44).

R1 : Feanaro / Mercenaires (1 / +13) vs Butters / Griffons (1 / +87).

R1 : Ours / TNB (1 / +176) vs Kurien / MN (0 / -26).

R1 : Sam / Achéron (3 / +261) vs Kohaku / Wolfen (0 / -26).

R1 : Shino / Achéron (1 / +78) vs Gahauss / TNB (0 / -78).

R1 : Akei / Drones (1 / -50) vs Adrien / Wolfen (2 / +150).

R2 : Sam / Achéron (2 / +75) vs Adrien / Wolfen (1 / +5).

R2 : Ours / TNB (2 / +226) vs Shino / Achéron (0 / -126).

R2 : Atticus / Alahan (3 / +219) vs Butters / Griffons (0 / -159).

R2 : Feanaro / Mercenaires (1 / +17) vs Akei / Drones (1 / +43).

R2 : Nico / Drones (3 / +256) vs Kurien / MN (0 / -206).

R2 : Gahauss / TNB (1 / +83) vs Kohaku / Wolfen (0 / +17).

R3 : Sam / Achéron (0 / -188) vs Atticus / Alahan (3 / +288).

R3 : Ours / TNB (2 / +142) vs Nico / Drones (0 / -142).

R3 : Akei / Drones (1 / -125) vs Gahauss / TNB (1 / +135).

R3 : Shino / Achéron (1 / -53) vs Butters / Griffons (2 / +63).

R3 : Kurien / MN (2 / +30) vs Kohaku / Wolfen (0 / -20).

R4 : Atticus / Alahan (0 / -213) vs Ours / TNB (3 / +213).

R4 : Adrien / Wolfen (0 / +34) vs Gahauss / TNB (2 / +46).

R4 : Sam / Achéron (3 / +27) vs Akei / Drones (0 / -27).

R4 : Nico / Drones (0 / -146) vs Butters / Griffons (2 / +146).

R4 : Shino / Achéron (0 / +33) vs Kurien / MN (0 / -3).

R4 : Feanaro / Mercenaires (3 / +158) vs Kohaku / Wolfen (0 / -118).

Classement :

1. Ours (TNB). 31 PV / GA +657
2. Sam (Achéron). 25 PV / GA +175
3. Atticus (Alahan). 24 PV / GA +250
4. Gahauss (TNB). 21 PV / GA +186
5. Adrien (Wolfen). 20 PV / GA +398
6. Butters (Griffons). 20 PV / GA +137
7. Feanaro (Mercenaires). 19 PV / GA +39
8. Shino (Achéron). 15 PV / GA -68
9. Kurien (MN). 15 PV / GA -205
10. Nico (Drones). 13 PV / GA +12
11. Akei (Drones). 13 PV / GA -159
12. Kohaku (Wolfen). 3 PV / GA -282

Listes d'armées :

Shino. ACHÉRON, 5 figs, 4 cartes.

Azaël (I), liber typhonis, Drain de vie, envol morbide, javelot des abysses, peste démoniaque.

Nécromant crâne, arme des abysses, Force de l'au-delà, fureur d'Hécate.

Melmoth (I), arme des abysses, potion de FOR majeure.

2x Pantin (B).

Gahauss. NAINS TNB, 7 figs, 4 cartes.

Kahinir (II), ATT+1, potion de FOR mineure.

Chevalier d'Uren (B), ATT+1, régulateur de pression.

2x Tromblonnier.

3x Garde-forge (B).

Nico. DRUNES, 6 figs, 4 cartes.

Marannon, reflet tragique, potion de RES mineure.

Minotaure des plaines.

2x Guerrier keltois (B).

2x Sans-visage.

Atticus. ALAHAN, 3 figs, 3 cartes.

Sardar (I), insigne du glaive d'Arin.

Ange gardien, glaive chimérique, invocation d'étincelant, mur de Lumière.

2x Chevalier.

Sam. ACHÉRON, 9 figs, 6 cartes.

Croquemitaine (II), instrument liturgique.

Éveil du démon, invocation d'Ira tenebrae, royaume des aveugles, sursis miraculeux.

Charognard.

Centaur lourd.

Zombie en armure.

2x Guerrier squelette.

3x Lancier squelette.

Kohaku. WOLFEN, 5 figs, 4 cartes.

Varghar, hache d'opale.

2x Chasseur hurlant.

Gardien des sépultures (B).

Solitaire sélénite, éclat de givre, grâce des anciens.

Adrien. WOLFEN, 5 figs, 5 cartes. Liste non valide car ne comportant pas de champions.

S'agissant d'un joueur inscrit sur place, avec les figs qu'il avait, & qui disputait ses premières parties de CF, on a fait avec.

Prédateur (B).

Sentinelle.

Grand croc.

Guerrier croc.

Chasseur (D).

Akei. DRUNES, 8 figs, 5 cartes.

Efrath, messagers du désespoir.

Force abyssale, terre de la non-vie.

Cavalier mâne.

3x Mâne.

2x Guerrier (épée).

Mangeur d'âmes, résurrection des mânes, ténacité des mânes.

Ours. NAINS TNB, 7 figs, 4 cartes.

Kahinir (II), ATT+1.

2x Dévastateur d'assaut, cuirasse titan.

2x Arbalétrier.

2x Garde-forge (B).

Kurien. NAINS MN, 10 figs, 5 cartes.

Araqsalil (I).

Organiste.

Porte-étendard.

Nerân, instrument liturgique. Aura des princes obscurs, griffe du démon, invocation

d'Ira tenebrae, sang des abysses.
2x Sentinelle.
3x Hallebardier.
Tour de la désolation.

Butters. GRIFFONS, 6 figs, 4 cartes.
Taëtrius, croix du Griffon. Justice de Mérim, ultime jugement.
Cavalier (bourreau).
2x Thallion.
2x Conscrit (lance).

Feanaro. MERCENAIRES, 6 figs, 4 cartes.
Alyena, pierre de mimétisme.
Minotaure keltois.
2x Arbalétrier déserteur.

Compte rendus

Et bien je commence bien que les souvenirs soient un peu vagues.

1er match vs Gahauss (TNB) :
Bizarrement, je gagne la DIS, et je laisse mon adversaire commencer qui démarre par déployer ses tireurs tromblonniers entre les décors et plutôt au centre de la table.
Du coup, je me déploie dans un coin de la table et laisse mes 2 pantins entre le centre et le coin de la table pour essayer de les intercepter d'autant plus que la partie se fait dans la largeur de la table, donc moins de distance à parcourir pour faire sortir les otages du scénario Escorte.
Le temps de comprendre le scénario et de se remémorer les règles, nous n'avons fait que 3 tours de jeu, d'autant plus que je faisais des pauses pour prendre des photos de toutes les tables.

Début de jeu parfait puisque je gagne encore la DIS, ce qui me permet de tirer le premier avec Azaël et son artefact qui réussit automatiquement un sort de Typhonisme, dans mon cas le javelot des Abysses FOR6 avec une portée de 30cm, sans tests. Il n'y a plus qu'à lancer les dés de blessures.

1er tour, Azaël vise l'Escorte adverse qui n'est autre que la figurine la plus chère, un chevalier d'Uren, et chose épatante pour un malchanceux comme moi, un double 6.
L'adversaire un peu dépité, on sent bien que la partie est déjà pliée.

Derrière, Azaël vise l'otage et le met en critique.

Pour le reste, je répartis mes 2 escortes - Melmoth et un guerrier crâne nécromant - de chaque côté d'Azaël ne craignant plus les charges adverse car il n'y a pas d'autre cavalier en face, que des nains bougeant à 7,5. De mon côté seuls les pantins ont cette vitesse, Azaël, Melmoth et le guerrier crâne bougeant à 10, plutôt hors norme pour du MV.

2e tour.

Mon adversaire gagne la DIS, fait fuir son escorte le long de la table dans sa zone de déploiement et avance un groupe de 4 nains protégeant le dernier otage. De mon côté, je fais revenir Melmoth et son escorte du côté de ce groupe de nain pour m'écarter des Tromblonniers, qui eux essaye de lui tirer dessus mais avec un tir raté et un double 1 côté dégât, Melmoth n'a pas une égratignure. Azaël blesse en légère 1 des nains grâce à l'artefact, heureusement car elle n'a récupérée que 4 gemmes et rate le sort javelot des abysses qui coûte 3 gemmes... bien pratique de ne pas tester un sort à chaque tour. Mes pantins se rapproche des tromblonniers pour leur couper la route et les empêcher de tirer.
3e tour, pas de grand changement, les pantins chargent les 2 tromblonniers. Le guerrier crâne chargent le nains protégeant l'otage adverse. Melmoth se fait engagé par 2 nains. Azaël blesse en légère l'otage adverse indemne qui était à sa portée et invoque un ange morbide. Les combats n'infligent que des blessures légères de part et d'autre, à part un de mes pantins qui fait un double 6 sur 1 Tromblonnier (Match 1).
De mon côté plus beaucoup de réussite aux dés, et la victoire grâce au fait d'avoir plus de PA d'Escorte que l'adversaire, aucun des 2 joueurs n'ayant perdu d'otages ou réussi à en faire sortir.
Perte : 0.
Tué : 0.

Tué : chevalier d'Uren.

2e match vs Ours (TNB) :

La chance s'en va, et le scénario n'est pas adapté à ma liste car pas assez de figurines vu qu'il faut la scinder en 2 avec 1 groupe attaquant et 1 défenseur.

Je mets le guerrier crânes et 2 pantins en attaque et Azaël et Melmoth en défense.

Le guerrier crâne se retrouve cribler de flèche avant de pouvoir atteindre le commandant adverse et disparaître face à 3 nains. Les pantins ne font pas long feu.

En défense, je dois affronter 2 monteurs de razorback, Dévastateurs d'assaut, en tout cas ils en ont l'aspect, et je ne sais pas comment je vais pouvoir protéger la tombe, but du scénario.

Je mets Azaël à l'écart de la charge adverse, et Melmoth hors de vue derrière une maison.

Les 2 monteurs de razorback ont le champ libre pour détruire la tombe et poursuivre sur Azaël, l'adversaire ayant obtenu la discipline.

Melmoth se contente de regarder sa sœur de sang, Azaël, être piétinée sans pouvoir l'aider car trop loin pour cela.

1 des monteurs de razorback finissant en critique grâce aux javelots des abysses d'Azaël,

Melmoth finit par le rejoindre pour l'achever. Celui restant tente de rejoindre mon bord de table pour obtenir le dernier PV restant du scénario.

Melmoth se positionne en milieu de table pour pouvoir être à porter de charge de celui-ci, il s'ensuit un petit jeu de « cours après moi » de gauche à droite de la table pour finir par la fuite de l'adversaire vers son camp. Quels couard ce nain...

Perte : 70% des figurines (il ne reste que Melmoth « vivant » pour un MV = 78PA)

Tué : 1 Dévastateur d'assaut.

3e match vs Butters (Griffons) :

Ah les boîtes de conserve et les Thallions à pied ou à cheval.

Deux craintes pour moi car face aux tireurs je n'ai qu'Azaël mais cela veut dire qu'elle sera à découvert.

Je préfère donc mettre à distance Azaël protégée par Melmoth + 1 pantin pour être à couvert du tir du cavalier et voir où vont se placer les éclaireurs, Thallions, qui heureusement ne tire pas à plus de 30cm. Je mets en avant mon grand crâne et 1 pantin pour gérer la table et pouvoir attraper ces fichus Thallions, tout en m'abritant derrière un rocher.

L'adversaire préfère s'occuper du grand crâne avec ses éclaireurs.

Je gagne la DIS, vive les 6 au bon moment, et du coup je bloque un des Thallions qui était à découvert avec mon pantin.

Le 2ème blesse mon guerrier crâne en légère. Ensuite je blesse le cavalier en grave grâce à Azaël.

Le reste de la partie, je n'arrive pas à faire grand-chose. Je n'ai que peu de jets qui blesses ou qui régénèrent mes guerriers crâne blessés par des tirs et tirs d'assaut. Azaël ne réussit pratiquement aucun sort et a du mal à récupérer des gemmes.

Je perds la partie.

Perte : 50% des figurines.

Tué : 1 Conscrit.

4e match vs Kurien (Mid-Nor) :

Partie intéressante sur laquelle je dois me méfier de la Tour de la désolation qui tire loin et en performance.

Inconvénient du scénario, les 2 commandants de chaque armée on Éphémère/5.

Je préfère rester un peu à distance.

Gagnant la DIS, je m'occupe d'une sentinelle éclaireur dans mon dos grâce à 2 pantins qui font leur job. La 2ème engage Melmoth qui n'en fait qu'une bouchée.

J'essuie les tirs, heureusement pas très efficients à corps, sur Melmoth qui est sonné, et je déplace mon guerrier crâne dans l'axe du tir pour en encaisser la plus grosse partie.

L'adversaire rejoint la fontaine pour soigner son commandant mais sans succès.

Azaël blesse la tour en légère mais aucun sort ne passe (cet artefact est vraiment béni).

Par la suite je me débarrasse de la 2ème sentinelle et le tour suivant je mets la tour en critique.

Le guerrier crâne réussi un soin ce qui lui permet de rester en grave et de s'occuper de la piétaille adverse sans infliger de gros dégâts. Au dernier tour, je prends un risque avec Melmoth, enfin arrivé au contact de la fontaine, pour faire un coup de maître contre un Porte-potence afin de poursuivre sur le commandant adverse en critique et le finir, il n'a donc aucune défense, son attaque ne passe pas et Melmoth, qui était en critique, meurt. Le commandant adverse est soigné et passe en grave lors de son activation.

Je pense que la partie est bouclée.

Arrive la fin du tour avec le jet d'Éphémère/5 à réaliser par mon adversaire, et là, stupéfait de celui-ci, il fait un double 5 et son commandant meurt aussi.

Côté soins des commandants je réussis à soigner 2 fois le mien et l'adversaire 1 seule fois. Je décroche donc la victoire car j'ai réussi plus de soins que mon adversaire (Match 4).

Perte : 1 pantin + Melmoth.

Tué : 2 sentinelles.

Pour du MV, n'avoir presque que des figurines avec un MOU à 10 ça change de l'habitude et c'est stratégiquement avantageux surtout face à du nain.

Je fini 8ème sur 12, adieu ma dernière place fétiche si convoitée.

Je retiens ce fabuleux artefact «Liber typhonis», coûteux mais quand on a pas de chance très efficace à corps.

Le format 200 est sympa et rapide, du coup on ne rencontre pas trop de grosses brutes en face et c'est plus facile à gérer pour certaines armées.

Aller, la prochaine fois il faudra que j'essaye une autre armée car j'ai toujours 70% de figurines non peintes et plusieurs armées très peu jouées (griffon, Lion, Daïkinee, Dirz, Sessair).

SHINO

Aller j'y vais aussi de mon petit compte-rendu. Ma compo pour commencer :

Taëtrius avec la croix du Griffon (donne bravoure à 10cm) pour un peu mieux gérer la peur (COU = 5) et éventuellement le bonus de ATT+1 en full attaque.

2 conscrits avec lance (la lance car je n'avais que des figs de lanciers)

2 thallions

1 cavalier thallion bourreau

Le plan de bataille c'est de déployer Taëtrius et les conscrits plutôt au centre, le cavalier légèrement excentré d'un côté et les thallions en éclaireur à proximité d'une cible assez

voire moyenne. Lors du tour 1 j'active les thallions en premier ou plus tard s'ils ne sont pas découverts, je charge en tir d'assaut la cible désignée, et le cavalier thallion les rejoint en chargeant l'éventuelle contre-charge. Taëtrius et ses deux boys avancent à fond pour rejoindre leurs copains masqués au tour 2. Je l'avais déjà jouée comme ça cet été et ça avait plutôt bien roulé...

Ronde 1 contre les Mercenaires de Feanaro sur l'Escorte

Je choisis d'escorter les otages avec mes conscrits pour le premier et mon cavalier thallion pour le second, ça ne m'arrange pas des masses pour le cavalier mais je n'ai pas trop le choix si je veux conserver l'éclaireur des thallions à pied. Pour lui ce sera les hommes de main et le minotaure.

Pour le déploiement, il y a un gros décor au milieu à contourner et une tour sur mon flanc droit. Je choisis donc de placer Taëtrius et les deux conscrits avec un otage à droite pour passer proche de la tour, le cavalier plutôt au centre et les thallions un peu en retrait du gros décor central. Pour lui ses hommes de main sont à ma gauche, Alyena à ma droite (en éclaireur) et minotaure + arbalétriers au centre.

1er tour il révèle mes deux thallions en progressant avec ses hommes de main, de fait leur otage les suit et se retrouve à portée de charge d'eux, ses arbalétriers font quelques tirs et mette une légère à un thallion je crois, son minotaure charge l'autre thallion et son otage ne se trouve aussi pas très loin. Du coup mon thallion libre choisit de charger l'otage du minotaure, mon cavalier thallion se redéploie plutôt vers la gauche pour couper la route à ses hommes de main mais est ralenti par ce foutu otage. A droite j'avance avec Taëtrius et mes conscrits, Alyena tente un tir mais ne fait rien (et elle se révèle par la même). Durant la phase de corps à corps, le minotaure tue le thallion et se replace vers mes conscrits avec sa poursuite, mon autre thallion quant à lui ne vient pas à bout de l'otage (lui met une grave peut-être je ne sais plus).

Tour 2 je gagne la discipline et charge Alyena avec un conscrit pour la bloquer, l'otage et le second conscrit filant en ligne droite à proximité. Le minotaure est bloqué par son otage au corps à corps avec le thallion et n'a d'autre choix que de charger celui-ci, mon cavalier thallion charge l'otage de l'homme de main mais se fait contre-charger par ces derniers ainsi que son otage. Enfin Taëtrius incante son ultime jugement (FOR+3) et vient en renfort du conscrit sur Alyena. Je ne sais plus trop ce que font ses arbalétriers. Au Corps à corps, je gagne l'INI avec Taëtrius et tue Alyena sur un jet chanceux (genre 4-6), le Minotaure quant à lui éclate le thallion mais ce

dernier a le temps de passer une attaque sur l'otage et le tuer. Mon cavalier thallion se fait exploser de l'autre côté par les hommes de main et mon otage y passe aussi.

Tour 3 je gagne la discipline et fait fuir l'otage des conscrits par le bord de table, il manquera 1cm à Feanaro pour faire de même (je prends donc le 1er PV). J'en profite d'avoir activé ma carte de conscrit pour bloquer le minotaure et l'arbalétrier qui était dans le coin. Taëtrius engage également le minotaure mais n'arrivera pas à le tuer avant la fin de la partie.

Tour 4 l'otage des hommes de main sort également de la table ce qui nous en fait un chacun (pas de PV) mais les points d'escorte restant sont plus hauts chez Feanaro et il remporte donc ce PV

Au final 1-1 avec un GA positif, une bonne partie pour se mettre en jambe avec un score nul qui reflète bien la partie serrée.

Ronde 2 contre Atticus et ses lions sur l'avant-poste

Je vois mal comment je peux déboulonner deux chevaliers avec le peu de FOR que j'ai, mais bon soit. Côté scénario on est obligé de séparer les compos en deux, Atticus n'a pas le choix et met un chevalier en offensif et le deuxième pour tenir compagnie à Sardar en défense. De mon côté je place les 3 thallions en offensif et Taëtrius + conscrits en défense. Déploiement : Je me déploie très mal en défense, en plaçant un conscrit de chaque côté de l'avant-poste et Taëtrius entre le fond et l'avant-poste, tous tournés les uns vers les autres. Lui mettra son cavalier en fond de cour à plus de 20cm de mes figurines. En réalité j'espérais qu'il en charge un et que les autres puissent contre-charger. Comme me l'a fait remarquer Atticus en fin de match j'aurais dû coller Taëtrius à l'avant-poste et l'entourer des conscrits pour l'obliger à charger un lancier en s'exposant à une contre-charge le même tour ou le suivant.

De l'autre côté il a placé Sardar contre l'avant-poste (côté milieu de table) et son cavalier à 10cm dans la direction du milieu de table, faisant face à Sardar. Je place du coup mon cavalier thallion en coin de table avec ligne de vue sur Sardar et sur le chevalier et les thallions de part et d'autre de Sardar (mais à moins de 10cm donc révélés). Là pour le coup aucun regret sur mon déploiement.

Tour 1 Je gagne la DIS et active évidemment les deux thallions. En revanche je joue mal en chargeant Sardar avec les deux (le tir d'assaut le mettant en grave), j'aurais dû charger le chevalier pour lui couper ses bonus de charge. Du coup ce dernier charge un des thallions et se fait contre-charger par mon cavalier thallion. Il profite du contact entre Sardar et le chevalier pour le booster avec ange gardien et met une légère à un thallion avec glaive chimé-

rique. De l'autre côté je suis obligé de laisser son chevalier s'activer en dernier, je ne bouge donc pas et me fait charger Taëtrius. Au Corps à corps Taëtrius se fait décapiter d'un gros 5-6 avant d'avoir pu dire aïe, il se replie de 10cm et s'éloigne suffisamment des conscrits pour ne pas craindre leur charge. De l'autre côté je gagne la séparation de mêlée et met Sardar contre les deux thallions, mais je perds le choix du premier combat et c'est donc le cavalier thallion qui prendra cher face au chevalier. Ce dernier poursuit sur le thallion à son contact mais ne le tue pas. Sardar se fait ensuite logiquement tué par le thallion restant qui poursuivra en s'éloignant du chevalier.

Tour 2 : La partie est quasi pliée de chaque côté du terrain... Mon thallion libre ira taper sur l'objectif à l'opposé du chevalier pour ne pas se faire attraper en poursuite. Il enlèvera 3 ou 4 PS et obtiendra deux butins. Le thallion toujours au contact du chevalier se prendra logiquement un coup de maître léthal et le chevalier poursuivra pour regarder le thallion survivant. De l'autre côté Je ne sais pas trop quoi faire de mes conscrits, je les écarte un peu l'un de l'autre et le chevalier en chargera un en fin d'activation et le poutchera.

Tour 3 le thallion au contact de l'avant-poste se fait charger et se fera tuer au Corps à corps. De son côté l'autre chevalier chargera l'objectif et l'explosera en 2 coups (deux fois «tué net» dans le tableau...). On stop la partie à ce moment en considérant que mon dernier conscrit est mort, ce qui serait inévitablement au tour 4 ou 5...

Résultat : gros 0-3 avec table rase et goal-average très défavorable.... Même si la compo en face est dégueulasse j'aurais pu m'en tirer mieux si j'avais fait moins d'erreur au déploiement et au tour 1.

Ronde 3 contre Shino et ses morts-vivants sur exécution

Le scénario m'avantage clairement étant donné que sa victime est un pantin morbide... Pour moi ce sera un des thallions.

Il déploie son nécromant crane derrière un décor à l'avant de sa zone de déploiement avec un des pantins (pas la victime), il place ensuite Melmoth, Azaël et le pantin victime plus en retrait sur l'autre flanc. De mon côté je mets Taëtrius, les conscrits et le cavalier thallion au centre le plus en avant possible, les thallions sont placés corps à corps de chaque côté du nécromant crane.

Je perds la discipline au tour 1... du coup son pantin non victime fixera le thallion non-victime, l'autre se rapprochant de mon thallion victime en se fixant l'objectif de l'occire pour gagner le PV bonus. Ce thallion ira coller le guerrier crane et sera rejoint par le cavalier s'étant pris une grave par javelot abyssal entre temps.

Melmoth et le reste de mes troupes avancent pendant ce temps vers le centre de table. Au Corps à corps, mon thallion se défait du pantin morbide mais se fait amocher en critique il me semble. Le nécromant crane finit quant à lui en grave et mes autres thallions indemnes.

Tour 2 Je fixe Melmoth et Azaël avec un conscrit chacun, pendant ce temps son pantin victime charge mon thallion victime pour un duel au sommet. Taëtrius ira porter renfort au conscrit sur Azaël, le thallion et le cavalier restent au contact du nécromant crane qui incante une force de l'au-delà (malus de blessure en FOR transformé en bonus).

Phase de combat : je joue le jeu du combat de victime et le remporte logiquement ce qui me fait deux PV d'un coup. Je décide dans l'euphorie de poursuivre vers le nécromant crane pour l'achever mais jauge mal les malus de blessure des deux autres thallions (grave pour le cavalier et critique pour le piéton). Du coup mon thallion victime se fait bêtement tuer (donnant un PV à Shino) alors que le crane succombe aux coups des deux autres. Melmoth élimine son conscrit mais ne peut pas aller sauver sa sœur de sang avec sa poursuite. Cette dernière se fait tuer par Taëtrius et le conscrit.

Tour 3 Le scénario est déjà plié, je ne sais plus trop ce qui s'est passé pendant ce tour. Il me semble que j'ai envoyé le conscrit survivant bloquer Melmoth mais que je n'y ai pas envoyé Taëtrius (les deux étant en vie à la fin de la partie).

Résultat final 2-1 avec un bon goal-average, une partie bien sympa qui tourne à mon avantage mais aurait pu se dérouler bien autrement

Ronde 4 contre Nico et ses Druens sur la fontaine de vie

Un gros perso + un minotaure en face, avec en plus 2 sans-visages qui ont un profil intéressant et deux guerriers keltois, ça va être chaud sur un scénar poutre au centre...

Le déploiement est assez serré au centre pour sa part. De mon côté je privilégie le côté droit et place mes thallions à peu près au milieu de la table côté droit.

Tour1 : je ne sais plus trop ce qu'il s'est passé en tour 1 et j'inclue donc ce qui s'y est sûrement passé avec le tour 2.

Tour 2 : Il révèle mes thallions avec un guerrier keltois qui se fera charger par les deux conscrits. Ces deux derniers seront chargés par un sans visage et Marannon. Le minotaure quant à lui charge un thallion, et sera contre-chargé par Taëtrius, l'autre thallion et le cavalier (90% de ma compo quoi). Les deux conscrits se font forcément laminer, mais le minotaure rend l'âme dès la première passe d'arme avant même qu'il ait tapé.

Les poursuites permettent à tout le monde de se réorienter en vue du tour suivant. En fin de tour on prend chacun une blessure sur les jets d'éphémère.

Tour 3 je prends la DIS et charge Marannon avec les deux thallions, je ne sais plus si un tir d'assaut fait mouche. Les sans visages viennent fixer Taëtrius et seront rejoint par le cavalier thallion, les guerriers keltois (un ou les deux je ne sais plus) quant à eux rejoignent leur chef. Taëtrius profite de son contact avec un sans visage tout neuf pour placer une justice de Merin qui lui permet de se retrouver indemne et de passer une légère à son adversaire.

Il me semble que Marannon tue un des thallions mais se retrouve en critique. De leur côté Taëtrius et le cavalier tuent un des sans visages mais butent sur le second. A la fin du tour, Taëtrius ne prend pas de blessure par l'éphémère mais Marannon n'a pas cette chance et succombe, moissant le premier PV.

Tour 4 Il reste un thallion sur un guerrier keltois et Taëtrius + cavalier thallion sur un sans-visage. Taëtrius tente un désengagement pour aller se coller à la fontaine mais échoue. Lors de la phase de Corps à corps le cavalier ne parvient pas à faire la différence et Nico ne tape pas sur Taëtrius pour éviter les contre-attaques. De son côté le thallion se débarrasse du guerrier keltois et se réoriente vers l'autre combat.

Tour 5 Rebelotte j'échoue au désengagement de Taëtrius et il devra à nouveau mettre tous ses dés en défense. Je décide donc d'aller coller la fontaine avec le thallion pour la contrôler plutôt que de rejoindre la mêlée. Encore une fois toujours pas de blessure (ou peu) pendant la phase de Corps à corps et Taëtrius évite encore l'éphémère.

Tour 6 Enfin Taëtrius se désengage mais il est trop court avec ses 10cm pour aller se coller à la fontaine. Le sans visage tente également de se désengager pour aller contester la fontaine mais n'y arrive pas. Je ne sais plus si le cavalier en a profité pour finir le sans visage

Résultat : victoire 2-0 pour finir et un bon goal-average, la partie s'est vite penchée en ma faveur avec l'élimination coup sur coup du minotaure et de Marannon, mais Nico aura résisté jusqu'au bout pour ne pas céder le 3-0. Au bilan je suis assez satisfait de ma compo et de ce que j'en ai fait, même si mon plan initial n'a jamais été appliqué à cause des scénarios ou du déploiement de mes adversaires. Je finis en plein milieu du tableau, un peu mieux qu'à Paris ce printemps et j'espère un peu moins bien qu'au prochain coup !

Merci à tous pour cette bonne soirée, et plus particulièrement à Taze pour l'orga et à Shino pour m'avoir tenu compagnie avec une ultime partie en 400pa après le tournoi

BUTTERS

A mon tour de livrer mon compte-rendu du tournoi !

Tout d'abord, ma compo :

Kahinir II, +1 en attaque
2x Dévastateurs d'assaut, cuirasse titan (+5 en force en charge)
2x arbalétriers
2x gardes forge (B)

J'aime bien cette compo en 200PA, c'est exactement la même que j'avais joué à l'Octogones 2016. Ça avait très bien tourné, mais les dés avaient été contre moi en finale et je m'étais fait chipper la première place, il était temps de se venger ! Les points forts de la compo, sur le papier : un bon perso, qui a une grosse force potentielle, des élites solides avec du mouvement et un très gros impact en charge, une compo populeuse (7 figurines en 200PA) et des cartes relativement bien optimisées.

A noter que par rapport à 2016, avec l'évolution du coût des piétons nains, j'ai pu mettre +1 en attaque à Kahinir. C'était du bonus, ça n'a jamais été utile.

Ronde 1 : Escorte contre Kurien et ses Mid-Nor

Il a une compo encore plus populeuse, mais qui du coup a moins d'impact offensif. Quelque part c'est ironique, je joue TNB. Il a Araksail + EM, Neran, 3 soldats de base, 2 sentinelles, une tour de la désolation. Le scénario est plus pratique pour lui, car il est moins contraint par ses cartes pour désigner une escorte. Il choisit ses soldats de base MN et ses sentinelles, tandis que je prends les garde forge et les arbalétriers.

Je me déploie en 3 paquets : au centre Kahinir + GF et otage, à droite arbalétriers + otage, à gauche Dévastateurs d'assaut. Lui se déploie tout au milieu sauf les sentinelles (éclaireurs) + otage en face de mes arbalétriers.

Le début de partie est prudent de sa part au centre, tandis que j'avance pleine balle. Le but est clairement de le tenter avec une cible facile (Kahinir et/ou GF) et de contre-charger avec mes dévastateurs. Il ne se laisse pas prendre au piège, par contre il avance trop son escorte ce qui me permet de charger avec un des dévastateurs, de tuer le guerrier MN et de poursuivre sur son otage, que je ne tuerai pas immédiatement. Sa tour de la désolation est un problème et colle des blessures, mais sans rien tuer chez moi. Neran invoque une ira. Sur mon flanc droit les sentinelles avancent mais ne se révèlent pas. Les arbalétriers avancent doucement, visent l'otage mais le manquent (cible +2...).

Au milieu la vraie mêlée commence, je ne sais plus exactement qui charge quoi mais les combats tournent irrémédiablement en ma faveur : je tue l'otage

avec mon dévastateur, qui peut poursuivre en direction de la tour ; mon otage peut avancer au milieu de ses troupes, Kahinir, les GF et mon autre dévastateur font le ménage dans ses troupes. Mes arbalétriers ont de la chance et tuent son autre otage, je commence donc à rapatrier mon otage vers mes troupes au centre pour éviter la vengeance de ses sentinelles qui s'annonce sanglante. Au dernier tour il me semble qu'un arbalétrier arrive à tuer une sentinelle mais que l'autre arrive à tuer un de mes otages, tandis que mon otage au milieu ne peut pas sortir pour quelques millimètres... La majorité de ses troupes a été nettoyée, je n'ai perdu qu'un otage. Résultat : 1-0 et un bon GA. Si les combats étaient quasiment perdus d'avance pour lui vu la force de frappe que j'alignais au milieu du terrain, le match nul n'est pas passé loin et s'est juste joué sur des tirs réussis d'arbalétriers, qui ont pu tuer son deuxième otage.

Ronde 2 : l'avant-poste contre Shino et ses MV

Un scénario et une compo adverse qui m'avantagent très clairement. Il a Melmoth et Azael, un guerrier crâne nécromant, 2 pantins morbides. Le scénario oblige à scinder son armée en deux et à déployer un groupe offensif derrière les lignes ennemies. Pour moi, c'est facile, je choisis les 2 dévastateurs, qui auront à la fois la force de frappe et la possibilité de partir vite si cela se présente mal. Shino est lui forcé de choisir son guerrier crâne et ses pantins, et de laisser derrière ses personnages. Tour 1, il reste hors de portée de toutes mes figurines, tant en défense qu'en attaque. Mes arbalétriers touchent et trouvent encore de bonnes blessures sur un pantin et le guerrier crâne. J'en profite pour complètement détruire son avant-poste avec mes cavaliers. Tour 2, mes cavaliers chargent Azaël, qui riposte avec un javelot et en met un en critique. Elle meurt dans le combat qui suit. Dans ma zone de déploiement Shino succombe à l'appât, vient charger Kahinir et se prend les 2 GF sur la figure en contre-charge. Tous les morts-vivants du groupe offensif succombent dans ce combat.

Tour 3 et suite : la partie est pliée : je porte 4 marqueurs, il est venu en ramasser 2 avec Melmoth, qui est sa dernière figurine. Le dernier point de victoire est lié au contrôle de la zone de déploiement offensif, et j'ai abandonné la mienne. Pour y retourner, j'ai deux options : tenter de tuer Melmoth avec mes deux cavaliers porteurs de marqueurs, dont un en critique, ou essayer de l'éviter et au pire laisser tomber.

Je préfère ne pas prendre de risque et essayer de l'éviter, mon dévastateur blessé bat en retraite vers mon camp (et donc ne meurt pas, désolé Shino).

Ronde 3 : Exécution contre Nico et ses Drunes
Après avoir un peu flippé à l'idée de rencontrer Atticus sur ce scénario (exécuter la figurine non-champion la plus faible de la compo, soit un chevalier d'Alahan, merci bien...), je tombe donc sur Nico. Une compo qui fait pas plaisir et qui a toutes les armes pour désosser du nain, avec du féroce, de la force, et du brutal. Il y a un champion que je ne connais pas (champion sans visage ?), 2 sans visages, 2 mercenaires keltois, et un minotaure. La cible est un sans-visage, dans ma compo il s'agit d'un GF.

Il se déploie très prudemment en profitant au maximum des décors, en gardant son champion isolé sur sa gauche et un guerrier sur sa droite pour flanker. De mon côté j'ai une belle ligne de déploiement, avec un arbalétrier isolé à ma gauche et les cavaliers sur ma droite.

Le début de partie est tout aussi prudent, sauf pour son mercenaire isolé qui avance sous les tirs d'arbalétrier, qui y passe. Je retente la technique de l'appât avec Kahinir mais il ne mord pas. Du coup, début de tour 3, je suis obligé de prendre l'initiative pour immobiliser son minotaure et lui couper sa charge bestiale. Je le charge avec mes 2 razorbacks, il contre-charge avec ses 2 sans visages (dont la cible) et son mercenaire restant, son chef est un peu loin. Je contre-contre-charge avec Kahinir et un garde forge, tout en prenant soin de laisser ma propre cible bien planquée. A ce moment c'est le tournant du match mais mes souvenirs sont un peu flous, j'ai la discipline pour séparer les mêlées, puis pour commencer, je commence avec un GF vs mercenaire il me semble, que je tue. Avec les poursuites j'arrive à nettoyer ses troupes, y compris minotaure, en perdant rien du tout. Kahinir vs son chef se fait blesser, mais j'ai tué la cible.

Au tour suivant je me replie en abandonnant Kahinir, qui succombera. Son chef arrive à venir chercher mon garde forge cible, je tente le tout pour le tout pour le protéger en tirant dans la mêlée, un de mes tirs touche ma cible et le met en légère, mais un autre colle le champion adverse en grave. J'envoie toutes mes troupes dans ce combat et j'arrive à l'achever avant qu'il ne tue mon garde-forge !

Résultat 3-0 et gros GA encore, Nico m'a tué mon perso (et ça sera le seul nain qui succombera du tournoi). Rien à redire sur la partie avec un adversaire qui joue très bien et ne fait pas d'erreurs. Tout s'est joué sur les dés, en un seul tour de corps-à-corps.

Ronde 4 : fontaine de vie contre Atticus et ses lions.

Et voilà, finale contre Atticus et sa compo absurde : Sardar I, deux chevaliers. Le but du scénario n'est pas commode non plus, puisqu'il faut tuer le chef adverse.

Le déploiement est rapproché et il faut aller chercher le contrôle d'objectifs au centre, du coup je suis à portée de charge de ses cheva-

liers, mais pas lui. Je déploie un arbalétrier isolé en face de son magicien. Ses deux chevaliers sont déployés en face de mes troupes. Tour 1, je me fais gérer l'arbalétrier par un mur de lumière judicieusement placé. Mes troupes avancent au contact de la fontaine en vue de faire l'appât pour une contre-charge de ma cavalerie. Mon deuxième arbalétrier tente un tir sur un des chevaliers en portée moyenne, réussit, et ...claque un 6-6.

Bon du coup je me sens plus léger. Il tente quand même la charge contre Kahinir avec son chevalier restant, en espérant que mes razorbacks soient hors de portée pour riposter. Il s'avère que si et c'est donc un 3v1 qui s'engage. Atticus fait du full-attaque et oublie le potentiel de coup de maître de Kahinir. J'ai l'initiative, je claque mon coup de maître force 18, le colle en critique. Le reste du combat est un match nul et tout le monde survit. Tour 2 le chevalier se fait terminer, Sardar s'éloigne de la zone d'affrontement.

Tour 3, mon arbalétrier n'a plus de mur de lumière pour l'embêter, il avance, tire sur Sardar, réussit, et fait un 6-6.

Résultat des courses 3-0, table rase vs pas une perte. Les dés ont été avec moi tandis qu'il a fait des jets un peu pourris avec son deuxième chevalier. Le double 6 du début fait fatalement toute la partie, mais quand on joue 3 figurines ça peut arriver. Tuer Sardar aussi sur un tir avec un 6-6, c'est que du bonus, la partie était d'ores et déjà pliée.

Conclusion : tournoi gagné avec une seule figurine perdue en 4 rondes, et un GA monstrueux. Les dés ont été largement avec moi sur des moments clés (l'otage ronde 1, la grosse baston au milieu et le minotaure ronde 3, le chevalier ronde 4). À part la ronde 2, qui était impossible pour Shino, toutes les parties auraient clairement pu tourner très différemment.

Dans ma compo, Kahinir se révèle toujours un champion très utile dans ce format du fait de sa dis et des bonus d'armurier. Pour ce qui est des combats, c'est beaucoup moins vrai, le coup de maître est une arme de dissuasion importante mais sans l'erreur d'Atticus ronde 4 je n'aurais rien fait avec. Les dévastateurs sont des valeurs sûres, à deux par carte c'est un plaisir. Les gardes forge sont fidèles à eux-mêmes, cad des piétons plutôt faibles mais avec la pression, lorsque la chance est là, les dégâts peuvent être impressionnants.

Mention spéciale du tournoi : mes arbalétriers (et c'était déjà le cas en 2016). Ils ont réussi beaucoup de tirs, même avec une force de 5, les blessures peuvent tomber et ce sont eux qui me font gagner 2 rondes sur 4, tout en étant utiles sur les 2 autres.

Le format 200 PA reste toujours aussi cool à jouer, 4 rondes en nocturne de 20h à 2h du mat, soit en 6h, c'est vraiment sympa.

Reste que pour plusieurs armées faire une compo compétitive en 200 reste délicat.

En tout cas merci à tous mes adversaires pour avoir réussi à rester calmes et sympa devant tant de chance ! Et merci aussi à Taze pour l'organisation évidemment.

OURS

Voici mon compte rendu.

Déjà ma liste, tout en finesse et qui change un peu du Gwyrd Aen Caern habituel Marannon, reflet tragique, potion de RES mineure.

Minotaure des plaines.

2x Guerrier keltois (B).

2x Sans-visage.

Du brutal, sans magie ni tir, intéressante sur le papier, mais qui n'a pas donné satisfaction sur ce tournoi.

Ronde 1 : Escorte contre Atticus et ses Lions Sardar (I), insigne du glaive d'Arin, Ange gardien, glaive chimérique, invocation d'étincelant, mur de Lumière.

2x Chevalier.

Un joueur que je croise régulièrement et qui a souvent des compos hard core. Je ne suis pas déçu.

Avec une escorte composée de 2 chevaliers (150PA), j'ai déjà 1PV qui va être difficile à jouer. Mes escortes sont composées des guerriers et des Sans visages (70 Pa au total) Je perds évidemment la DIS au déploiement (et sur toute la partie) et concentre mes troupes à droite et Marannon à gauche. Atticus pose Sardar pour bloquer mes otages et le reste à sa droite.

Au 1er tour tout le monde avance, chacun protégeant ses otages. Sardar lance un mur de lumière pour gêner l'avance de mes otages et un étincelant en renfort.

2ème tour : Marannon se fait charger par les deux chevaliers. Le minotaure rate son test pour traverser le mur et poutrer Sardar. Mes otages continuent d'avancer, ceux de mon adversaire aussi. Sardar invoque un étincelant et lance glaive chimérique sur mon otage. Il est en grave. Un guerrier charge l'étincelant.

Résultat des combats : Marannon meurt, le guerrier contre l'étincelant aussi.

3ème tour : Atticus fait sortir ses otages. Sardar invoque un mur de lumière pour tenter de bloquer les miens. Il n'a pas relu le scénario, les otages ne sont affectés que par les sorts de dégâts. Ses chevaliers se déplacent vers mes troupes pour tenter d'engager mes troupes.

Je fais sortir mes otages et le minotaure charge Sardar, avec un sans visage. L'autre et le guerrier vont sur l'étincelant.

Résultat des combats : mort de Sardar et de l'étincelant et je réoriente mes troupes pour accueillir les chevaliers.

4ème tour : Les chevaliers sont trop courts pour charger mes troupes. Contre charge sur un chevalier avec deux sans visage et le minotaure. Brutal, féroce et la force 12 du minotaure en vient à bout.

5ème et dernier tour : Le chevalier fuit à l'autre bout de la table pour conserver 1PV.

Résultat 0/1 : on a sorti nos otages en même temps et il lui reste plus de PA d'escorte que moi.

Avec le recul, j'aurais pu déployer mon minotaure plus au centre, mais c'était prendre le risque qu'Atticus se déploie différemment et que le minotaure soit trop loin des combats.

Les dés n'ont pas vraiment été avec moi sur cette partie, mais cela n'aurait rien changé au résultat. J'étais assis juste à côté de Shino, qui a eu de la chance (j'ai vu le double 6), et j'ai l'impression que la mauvaise fée s'est trompée de joueur.

L'avant-poste contre Kurien et ses Mid Nors Araqsalil (I).

Organiste.

Porte-étendard.

Nerân, instrument liturgique. Aura des princes obscurs, griffe du démon, invocation d'Ira tenebrae, sang des abysses.

2x Sentinelle.

3x Hallebardier.

Tour de la désolation.

Un scénario que je connais bien et un joueur que je ne connais pas.

C'est la seule partie du tournoi où je vais avoir de la chance (insolente) et mon adversaire beaucoup moins.

Déploiement : Je gagne la DIS. Je mets Marannon et 2 guerriers pour défendre mon avant-poste et les sans visages et le minotaure en attaque.

Mon adversaire met Araqsalil, l'organiste, le porte-étendard et la tour en défense et le reste en attaque.

1er tour : Je gagne encore la DIS. Je le laisse commencer. Une sentinelle charge un guerrier, les hallebardiers avancent vers l'avant-poste en étant proches les uns des autres. Nerân avance et invoque une irae. Ensuite Marannon entre en piste et charge un hallebardier, le guerrier libre aussi.

Les combats sur cette partie de table montrent la puissance de Marannon sur des troupes de base : brutal, charge bestial et implacable : 2 hallebardiers et une sentinelle sont morts, 1 hallebardier en critique et mes 2 guerriers morts.

EVENEMENT

De l'autre côté, les sans visages charge le boss et le porte étendard, et le minotaure l'avant-poste.

La tour tire sur le minotaure qui prend une légère.

Avec les reports, l'état-major passe à trépas, le boss est en grave et mon sans visage aussi, et le minotaure détruit quasiment l'avant-poste (reste 1 PS)

2ème tour : Neran invoque encore une irae, l'autre charge mon boss. Le hallebardier en critique tape sur l'avant-poste. La sentinelle vient l'aider. Marannon charge une sentinelle, et tuera lors du report la 2ème sentinelle et l'irae qui a été invoquée pour se rapprocher de Neran.

De l'autre côté, le minotaure charge la tour. Un nouveau tir le met en sonné. Tous les adversaires sont tués.

3ème tour : Mort de Neran. L'avant-poste ennemi est détruit et les marqueurs ramassés. Marannon contrôle la zone de déploiement adverse. Il reste un hallebardier en critique qui ne fera rien de spécial contre mon avant-poste.

Résultat 3/0

C'est la seule partie du tournoi où ma liste a été efficace au corps à corps et Marannon a montré son puissance.

Exécution contre Ours et ses Nains

- Kahinir (II), ATT+1.
- 2x Dévastateur d'assaut, cuirasse titan.
- 2x Arbalétrier.
- 2x Garde-forge (B).

Résultat 3/0

Le CR de la partie a déjà été fait. Sa liste est redoutable tout comme le joueur.

Je tiens à souligner que je n'ai pas gagné l'initiative une seule fois de la partie et contre des nains à 0 d'initiative. Le tournant du match était au 3ème tour : minotaure + 2 sans visage + 1 guerrier contre 2 vachettes et 2 garde forges = que des morts de mon côté sans faire une seule blessure !!

Marannon vient à bout de son boss.

La partie n'est pas encore pliée : au 4ème tour je gagne la discipline, je charge la victime, euh la cible. Il tire dans la mêlée et me met en grave. Il m'engage ensuite avec ses vachettes. Je perds l'initiative, je rate ma défense... Mort. Là c'est fini.

Dommage j'espère qu'on pourra se faire une revanche un de ces jours. Les drunes ont déjà ouvert les tonneaux d'hydromel et commencé à faire le feu pour festoyer avec nos amis nains, à la broche.

Résultat 0/2

Un adversaire que je ne connais pas, le scénario non plus. Là je me dis que je vais me refaire. Erreur : j'ai oublié que mon boss est éphémère.

Le CR de la partie a déjà été fait et j'ajoute juste quelques détails : Marannon a pris une légère au tour 1, 2 et 3 avec l'éphémère. Mon adversaire m'a juste fait une légère au CàC. Et là ça marche beaucoup moins bien. Et le minotaure perd l'initiative à la 1ère passe d'armes et se fait encore tuer du 1er coup.

J'ai fait une grosse erreur : j'ai oublié que le scénario est censé se jouer au centre, et pas sur le flanc gauche et mon adversaire a bien joué.

Résultat 0/2

Conclusion

13PV / +12PA avant dernier

Bilan mitigé pour rester poli, et comme l'a dit Taz, c'est la première fois que mon GA est inférieur à mes PV...

Je suis persuadé que cette composition a du potentiel, même sans tir ni magie.

Cela n'enlève rien au fait que je me suis bien amusé et que j'ai passé un bon moment. Je remercie mes adversaires pour leur convivialité et évidemment Taz pour l'organisation. D'ailleurs à quand le prochain tournoi sur Lyon ?

Nico



12 è jour de la Manticore

Aujourd'hui, il n'a pas arrêté de souffler un vent glacial et sec comme une momie. Ce soir, Père a débouché une bouteille de Mortini pour annoncer une grande nouvelle. Ambert, notre pantin morbide défraîchi va enfin être remplacé.

Apparemment, la bataille de Kaïber a permis de remplir les stocks de squelettes et de zombies pour plusieurs mois.

C'est Maître Zurak, le fossoyeur du comté, qui est venu nous l'annoncer en personne. Il n'a d'ailleurs pas oublié de trinquer avec nous et plusieurs fois encore. M'est avis que les pantins ne marcheront pas droit demain.

Cela me fait quand même bizarre de voir ce nouveau zombie parmi nous.

Il paraît que c'est un de ces fanatiques de l'Akkylanie, un templier du Griffon. En tout cas, il a l'air d'avoir les os solides et il a tout de suite été adopté. Odéa est toute excitée et lui a fait un collier de feuilles mortes.

Toute la famille a longuement discuté pour savoir comment on allait l'appeler. C'est finalement Mère qui a trouvé le nom de Griffard, en rapport avec ses origines.

Demain, il reprendra les tâches de Ambert (tracer les sillons, couper du bois, consolider le petit muret entre notre ferme et la grande route de la forteresse...). Quant à Ambert, ses os ne tiennent plus vraiment le coup. Père l'avait réparé quatre fois rien que l'année dernière. Du coup, il va aider Mère au ménage dans la maison, ce qui ne devrait pas trop l'user.

2 è jour de la croix brisée

Sadân est en permission cette semaine et il est rentré passer quelques jours à la maison. Cela faisait plaisir de revoir mon frère. Apparemment, il est très occupé à la forteresse. Notre gouverneur, le Seigneur Crâne Dominatrus, a fait face à un soulèvement d'un nécromant dans le Nord du comté.

Selon Sadân, le conflit a été réglé plutôt rapidement. Lui-même est monté à l'assaut des rebelles et s'est honoré au combat.

En attirant l'attention des paladins, il espère pouvoir remplacer l'écuyer Satariel, mort il y a quelques mois et dont la dépouille était si abîmée que c'est à peine si on pouvait se tailler un manchon dans son cuir. Il était au service de Marguth, le paladin noir, mais celui-ci n'a toujours pas choisi son remplaçant. Je croise les doigts !

S'il est désigné, mon frère pourra côtoyer les seigneurs de la région et vivre dans le donjon avec son maître. Et peut-être qu'il aura l'honneur de combattre à Kaïber...

Père et Mère seraient si fiers...

14 è jour de la croix brisée

Sadân est en permission cette semaine et il est rentré passer quelques jours à la maison. Cela faisait plaisir de revoir mon frère.

LES VIVANTS D'ACHERON



Apparemment, il est très occupé à la forteresse. Notre gouverneur, le Seigneur Crâne Dominatrus, a fait face à un soulèvement d'un nécromant dans le Nord du comté.

Selon Sadân, le conflit a été réglé plutôt rapidement. Lui-même est monté à l'assaut des rebelles et s'est honoré au combat. En attirant l'attention des paladins, il espère pouvoir remplacer l'écuyer Satariel, mort il y a quelques mois et dont la dépouille était si abîmée que c'est à peine si on pouvait se tailler un manchon dans son cuir. Il était au service de Marguth, le paladin noir, mais celui-ci n'a toujours pas choisi son remplaçant. Je croise les doigts !

S'il est désigné, mon frère pourra côtoyer les seigneurs de la région et vivre dans le donjon avec son maître. Et peut-être qu'il aura l'honneur de combattre à Kaïber...

Père et Mère seraient si fiers...

14 è jour de la croix brisée

Mauvaise nuit.

Des goules ont attaqué l'enclot des chèvres. Morille et Tubercule ont été dévorées avant qu'on puisse faire quoique ce soit.

On voit bien que Griffard a été un combattant. Quand Père lui a ordonné d'attaquer, il a brisé une bûche sur le dos d'une goule.

Elle s'est enfuie avec ses congénères dans la forêt en boitant bas.

Mère dit qu'elle est sans doute blessée gravement et qu'elle ne pourra pas empêcher les autres de la manger.

Bien fait.

Père a expliqué que les goules sont les pires des abominations, devant même les Griffons et les Lions. Pour lui, soit on est vivant, soit on est mort. Mais avec les goules, on ne sait jamais trop où elles se situent. En tout cas, Morille a été zombifiée par le fossoyeur. Avec les sorts de conservation, on pourra encore profiter de son lait pendant un mois.

Après, elle fera du fromage de tombe. J'en salive d'avance.

La grange est bien sèche : on espère la garder encore longtemps.

Par contre, Tubercule est inutilisable.

Sa carcasse ne pouvait même pas faire un ragout car les goules transmettent trop de maladies. Le fossoyeur l'a emportée : elle servira à raccommorder les zombies endommagés de Kaïber.

7 è jour du loup mort

Hier, des Questeurs d'achéron sont venus à la ferme réclamer les impôts. Odéa et moi sommes trop jeunes pour payer, mais Père et Mère ont dû verser leur contribution. Au cours d'un rituel, les questeurs ont prélevé une partie de leur énergie vitale. Père et Mère étaient vidés après ça : c'est à peine s'ils arrivaient à articuler un mot. Il paraît qu'il faut une semaine pour s'en remettre.

Je hais les questeurs.

Père dit que c'est comme ça et que ceux qui se révoltent sont torturés dans la forteresse de Dominatrus.



NOUVELLES

Il dit que c'est mieux que d'utiliser ce que les Griffons et les Lions appellent monnaie.

Je ne sais pas...

Père et Mère avaient l'air si faibles : on aurait dit qu'ils avaient perdu de leur substance et qu'on voyait le sommier de bois par transparence sous leurs corps...

Heureusement, ils avaient prévu le passage des questeurs et avaient préparé quelques fruits secs pour la semaine, car ils ne seront pas en état de faire à manger.

Mais il va falloir se rationner une fois de plus. Et dire que les tempêtes de poussière de l'été ne sont même pas encore arrivées... J'ai peur pour cet hiver.

19^e jour du loup mort

Ce matin, une grande armée a contourné le village.

Tous les enfants ont voulu accourir pour admirer les squelettes et les pantins qui la composaient, mais aussi pour s'extasier devant Dominatrus, le Seigneur Crâne.

Les parents veillaient et nous avons tous été consignés dans la halle du marché, jusqu'à ce qu'ils soient passés.

Il paraît que, quand il part à la guerre, Dominatrus aime trucider les vivants qu'il croise pour les incorporer à ses zombies de combat.

Les grands ont dit qu'il partait combattre Sarax le Nécromant, au sud du Bois Bleu.

Père a expliqué que ce sont des joutes à blanc. Aucun vivant ne participe et les squelettes qui composent les osts sont en grande majorité relevés à la fin du combat.

Il semble que ce soit une sorte de jeu de stratégie, mais qui permet aussi à nos gouverneurs de se défouler. Père trouve ça stupide de gaspiller de précieuses gemmes de ténèbres pour un jeu. Il paraît même qu'une loi a été adoptée par la maison de Brisis visant à interdire ces guerres privées. Moi, plus tard, j'aimerais bien diriger aussi une armée sans jamais à me soucier des pertes.

Mangrove, le fils du tailleur de stèle, veut plutôt être pantin morbide et se battre avec le fémur de son père, qui est l'homme le plus grand du village.

Quel crétin...

Quand je pense que Mabella en pince pour lui et minaude avec ses yeux sans pupilles... Je me demande ce qu'elle lui trouve. Moi, mon frère sera bientôt l'écuyer du Sire Marguth pour devenir Paladin Noir à son tour. Et à ce moment-là, peu lui importera le sort d'un ou plusieurs pantins morbides. C'est lui qui les enverra en première ligne essayer le feu des fusiliers.

8^e jour de la mouche

Je n'arrivais pas à dormir. Du coup, à force de me retourner sous ma bure, je me suis levée pour croquer une racine.

A ce moment-là, j'ai vu un mouvement



dehors, du côté de la forêt. J'ai cru que les goules revenaient et j'allai crier quand la lune a fait scintiller une armure. J'ai cru défaillir en reconnaissant les épauettes en forme de serres des Griffons ! Ceux-là portaient de longs manteaux noirs et des masques étranges qui leur donnaient un air de marionnette.

Apparemment, ils se dirigeaient vers le Nord-Ouest. Peut-être pour rejoindre la capitale du Bélier ? Au village, on m'avait raconté une histoire de faucheurs des baronnies renégates du Lion qui avaient réussi à s'introduire jusque dans le palais de la famille de Vanth !

Les fous !

Quand on sait que notre gouverneur, le Seigneur Crâne Dominatrus, a fait tapisser sa salle de garde avec la peau de deux voleurs de gemmes... Alors imagine des ennemis traîtres à son Excellence Feyd Mantis en pleine tentative d'assassinat de maîtresse Ejhin !

Le bruit a couru que les morceaux de leurs corps ont été progressivement exposés sur la grande porte des Toges Noires. Comme j'aurais aimé y être...

Enfin, c'est amusant que je raconte tout ça, parce que quand j'ai vu les Griffons, je ne pensais plus à rien. Je n'osais même pas bouger.

Ils se sont accroupis juste sous notre fenêtre et j'ai entendu leurs murmures dans la langue barbare de leur dieu.

Puis, comme un seul homme, ils se sont relevés et ont bifurqué vers le Nord.

Rapidement, ils ont disparu dans les ténèbres, comme s'ils s'étaient évaporés. J'allai remonter avertir Père, quand je l'ai aperçue. De la vieille colonne délabrée au sommet de la colline s'est extirpée la plus grande créature que je n'ai jamais vue.

De la vieille colonne délabrée au sommet de la colline s'est extirpée la plus grande créature Andrayath, la légendaire gargouille protectrice du village, s'arrachait à

son repaire pour nous sauver des envahisseurs. C'était fantastique : elle se découpait sur la lune, menaçante comme une pointe de curare.

Elle a humé l'air, puis s'est élancée dans les airs, sans un son. Elle a plané elle aussi vers le Nord pour ensuite tourner quelques instants.

Puis elle a plongé comme une pierre vers le sol. Je n'ai pas pu voir la suite.

Un coup de feu a retenti et des bougies se sont allumées chez tous nos voisins. Personne n'a osé sortir de peur des Banshees qui errent dans les campagnes la nuit mais j'ai vu les visages se presser aux fenêtres.

Je suis sûre d'avoir été la seule à vraiment comprendre ce qui se passait.

9^e jour de la mouche

Juste un mot pour dire que je suis allée là d'où j'ai supposé que le coup de feu était parti. Il n'y avait rien, mis à part des bouts de branches brisées et des traces de pas dans la poussière du sol.



Quelques morceaux d'étoffes traînaient dans les ronces.

Puis je suis montée sur la colline pour rendre hommage à notre vieille Andrayath. Autour de la colonne pleine de fissures et toujours brisée à son sommet, il y avait des pierres que je jure n'avoir jamais vue auparavant. Dans les reliefs de l'une d'elle, je suis sûre d'avoir reconnu l'un des masques des Griffons hier soir.

Cette nuit, je vais dormir sur mes deux oreilles : je sais que quelqu'un veille sur nous pendant notre sommeil.

Nuit des morts

Aujourd'hui est un très grand jour.

C'est la nuit des morts.

Toute la famille est réunie, sur dix générations. Nous sommes une soixantaine à la ferme. Nous avons diné entouré des squelettes de nos parents et ancêtres.

... D'après Mère, depuis l'année dernière, toute la onzième génération est tombée en poussière et la dixième a été bien entamée, puisque Grand Papa Stombre, le guerrier Crâne, a disparu lors d'un combat contre une escouade d'orques dans les monts du Béhémoth.

Mais le repas a été très gai, puisqu'un nécromant du comté voisin a exhumé trois grands oncles, qui avaient disparus depuis une quarantaine d'années lors d'une rébellion contre le Seigneur Dominatrus. Vu l'état de leur crâne, leur mort n'a certainement pas été douce...

Au dessert Sadân a annoncé une nouvelle fantastique !

Sire Marguth l'a choisi comme écuyer.

Mère en a pleuré de joie.

Quand en plus mon frère a annoncé qu'il allait rejoindre un bataillon à Kaïber, j'ai cru que Père allait s'évanouir.

Nous avons dansé jusqu'à l'aube et fait une grande gigue squelettique.

Deux cierges ont été allumés, un pour Sa-läüel et un pour Bélial, afin qu'ils daignent maintenir l'âme de Sadân attachée à ses os. Sadân part tout à l'heure.

Bonne chance Grand Frère !

SAURDAK

L'HISTOIRE DE BOUCHON

Je vais vous conter le destin incroyable d'un misérable qui n'avait aucun avenir et qui s'éleva pourtant jusqu'aux cieux avant de se brûler à la lumière qu'il détestait par-dessus tout. Voici l'histoire de Bouchon, le tas de crottes puantes qui devint un puissant parmi les puissants, tout en restant un tas de crottes puantes.

La nuit était claire et chaude. «Bouchon», de son surnom, pêchait avec application. Son seul problème était que les poissons dormaient une fois le soleil couché. La poiscaille faisait tout à l'envers. Quelle idée de préférer se réveiller sous un astre brûlant de couleur pisse ! Par conséquent ses prises étaient rares. Il n'en avait cure. La pêche était une passion. Il adorait voir briller son fil de pêche au clair de lune et appréciait le calme serein de son emplacement préféré au bord du lac. Pour lutter contre l'assoupissement bien naturel étant donné son activité molle et paresseuse, Bouchon abusait de la mousse séchée des cavernes à fumer et d'alcool de moisissure. Quand les substances s'emparaient de son corps et son esprit, il s'évadait dans un monde qu'il estimait meilleur et qui lui faisait oublier ses peaux qui le grattaient sans cesse. Son fil de pêche, fait de cordes tressées finement ou de cuir, avait double utilité. En plus de servir à attraper d'improbables bestioles des lacs, il permettait de reprendre la peau avec efficacité et solidité.

La tête engourdie, il observa au loin les tours illuminées de Cadwallon. La Cité tentaculaire était comme un phare dans la nuit, une ville bien trop éclairée au goût de Bouchon, et qui lui faisait mal aux yeux. Cette vision, bien aidée par les substances hallucinogènes, lui rappela des moments pas si lointains.

Car Bouchon avait un secret qu'il partageait avec les feux-follets de Cadwallon.



Un secret d'une importance si grande qu'il serait mis en pièce par ses congénères s'ils en venaient à découvrir la vérité. Un secret qui avait révolutionné sa non-vie.

Il avait rencontré ces facétieux petits êtres une nuit de pêche, infructueuse comme souvent. Il les avait repérés de loin, car ces étranges bestioles étaient entourées de flammes bleutées et leurs yeux, simples cavités creusées dans leur tête de citrouille, brillaient d'un feu intérieur. Il les avait laissées venir, calmement assis devant sa canne à pêche, avec la main gauche posée sur sa dague, prêt à se régaler d'une future soupe de potiron.

- Lami, l'ami, l'ami, avait chanté l'un des feux-follets en s'approchant.

Bien entendu, comme tout membre de sa colonie, Bouchon savait qu'il fallait se taire quand on ne savait pas à qui on avait à faire, et que trancher son interlocuteur d'un coup vif précis évitait bien des ennuis, voire permettait un renouvellement de peau bien agréable, encore que se recouvrir de citrouille n'était probablement pas une bonne idée.

- Lami, l'ami, j'ai quelque chose pour toi.

Le feu-follet était un malin, il connaissait le point faible de Bouchon, sa curiosité. Mais il avait tenu bon et pipé mot, la main toujours fermement serrée sur son arme. Seul un feu-follet s'était approché tandis que les autres avaient déguerpé dans les fourrés.

- Lami ? Tu me plais bien. Cela fait de nombreuses nuits que je t'observe. Tu n'es pas un nain ordinaire, le sais-tu ? Dis, le sais-tu ? Te souviens-tu de ton ancienne vie ?

Bouchon avait oublié tout ce qu'il avait vécu entre sa naissance et son trépas. À l'inverse, il se souvenait parfaitement de chaque minute de sa mort. Il profitait de sa mort autant que le Dépote lui permettait. Mais était-ce bien la mort ? D'un certain point de vue, l'on pouvait considérer qu'il était en vie et que les êtres dits vivants étaient eux parfaitement morts, l'inverse du communément admis. La mort passée, et cela pouvait durer de nombreuses années, il était enfin permis de vivre. Ce n'était pas si saugrenu, tout dépendait de quel côté l'on se trouvait et de ce que l'on avait bu et fumé. Si Bouchon appréciait sa mort, il détestait par-dessus tout lorsque le Tyran Supérieur lui imposait ses actes. En fait, ce n'était pas de réaliser un ordre qui l'agaçait. Il supportait très mal la perte de son libre arbitre. Cette pensée était peut-être un vestige de son ancienne vie. Si l'Oppresseur Absolu des Cavernes Puantes (le Despote avait quantifié



d'alias) lui demandait de se découdre jusqu'à se transformer en tas de boue informe, Bouchon n'aurait d'autres solutions que d'obéir. Bouchon ne savait si, de son vivant, il avait bénéficié d'un quelconque contrôle sur son destin, mais ce dont il était sûr était que sa vie de mort, ou sa mortelle de vie, ne lui appartenait pas.

- Tu étais Philos le penseur ! reprit le feu-follet. Un être remarquable doté d'une tête bien remplie. Ton cerveau est toujours là bien qu'imparfaitement irrigué et de couleur moins chatoyante. Mais j'ai un cadeau pour toi !
- Un cadeau ?

Bouchon s'était mordu les lèvres. Il avait parlé. Il avait dû réfléchir vite. Trancher le feu follet ou pas ? La cavité qui servait au feu-follet de bouche s'était agrandie et avait pris la forme d'un sourire que Bouchon avait considéré comme inquiétant. La bestiole avait mis ses mains dans son dos et avait sauté d'un pied sur l'autre.

- J'ai un cadeau, j'ai un cadeau !
Dans un geste vif qui avait fait sursauter Bouchon, un matériel bizarre composé de petites pinces, de minuscules couteaux et d'épingles en forme de croissant de lune s'était tenu entre les mains du feu follet, comme sorti de nulle part.
- C'est pourquoi faire ? avait demandé bouchon. Du matériel à coudre ? Ces outils sont de taille ridicule, j'ai de trop gros doigts pour me servir de ça.
- Ah mais je n'ai jamais dit que tu t'en servais. C'est moi le chirurgien ! Il faut faire vite, le Despote pourrait avoir vent de ce qui se trame.
- Mais faire quoi ?
- T'ouvrir le cerveau ! Espèce de nigaud ! Te tripoter la cervelle ! Ma belle hirondelle !

Qu'on lui charcuta la chair ne perturbait pas Bouchon, mais qu'on le traite d'hirondelle ! Ça, jamais ! Ces oiseaux chassaient très bas,

le soir, les insectes dont Bouchon raffolait. Il détestait ces bestioles qui lui piquaient ses friandises. Il était plus que temps d'envsager une bonne soupe de citrouille, et son esprit s'était concentré sur sa dague. Hélas, Bouchon avait été incapable d'effectuer le moindre mouvement. Le Gros Éclateur de Panse avait encore pris possession de son âme. Comme s'il avait lu dans ses pensées, le feu follet avait dit :

- ton Despote n'y est pour rien. Tu as prononcé trente mots, c'est sept de plus que nécessaire pour t'ensorceler. Tu es tout à moi !

Bouchon avait tourné ses yeux du plus qu'il avait pu quand le feu follet s'était placé dans son dos, mais l'affreux avait disparu de son champ de vision. Il avait senti quelque chose enlever une à une les coutures de son crâne.

Son cerveau allait glisser du réceptacle aussi sûrement qu'une larve lorsqu'elle tentait d'échapper à son assiette ! Il ne serait plus qu'un gros tas difforme, échoué à terre, à la merci des rongeurs. Il sentirait chaque grignotement jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de lui. C'était le prix à payer quand on était mort, on vivait jusqu'à la dernière seconde. Le non-sens de cette phrase avait fait sourire Bouchon, intérieurement car il lui était impossible de bouger le moindre muscle de la face. Il avait ressenti des picotements derrière les yeux. Il avait imaginé le feu-follet s'activer pour triturer son cerveau à l'aide d'horribles instruments.

À un moment, Bouchon avait perdu la vue. Son audition avait diminué, puis était revenue soudainement, lui permettant d'entendre chaque coup de ciseau donné par le feu follet comme si cela avait été des claquements de fouet. Clac ! Clac !

- J'ai bientôt fini. Ah c'est du travail d'orfèvre ! Il faut fouiller pour trouver le centre de détention. Il est parfois bien caché. Après on coupe ! Coupe ! Coupe ! Ras la croupe ! Ah le voilà. Et clic, clic, le pauvre loustic.
Bouchon avait eu la furieuse envie de vomir, mais était parvenu à se retenir. Sans la possibilité de bouger, il avait craint de s'étouffer dans son dégueulis. L'instinct de surmort peut être grand quand on y pense.
- Extinction des feux, et pas follets ! avait annoncé le feu follet.

Et Bouchon avait sombré dans l'inconscience.
Quand il s'était éveillé, il n'y avait plus trace du feu follet. Au lieu de cela il avait trouvé des cartes de tarot et un mot griffonné sur une peau de mouton sans doute sacrifié sur l'autel d'un puissant Dieu, ou simplement cuit à la broche.

Le mot disait ceci :

«J'ai tiré les cartes pour toi et je te prédis un grand avenir ! Maintenant que je t'ai libéré, tu pourras être celui que tu désires. Tu étais un fieffé malin avant que le vil Escogriffe Baveux te prenne. Je te me permettrais de te rendre visite bientôt et te souffler ton avenir. Ta moisissure est de l'or, prends en soin, chéris-la, cultive-la.»

Bouchon avait utilisé le parchemin pour se moucher et était passé à autre chose jusqu'au jour où le responsable de sa petite colonie expatriée aux limites de la cité neutre, dont la charge était la surveillance des alentours de Cadwallon, tâche qui n'était plus appliquée depuis fort longtemps, avait donné l'ordre à sa troupe de le suivre. Bouchon les avait regardés avec étonnement. Il n'avait eu aucune envie d'emboîter leur pas. Il avait conservé son libre arbitre. Pour s'en assurer complètement, Bouchon avait réalisé l'acte le plus logique qu'il soit : il avait dépecé son patron en l'attaquant courageusement dans le dos. C'était donc cela qu'avait trafiqué le feu follet. Il avait coupé les liaisons avec le Gras Faquin Aux Orifices Multiples.

L'effet de sa fumette s'étant estompé, ces souvenirs s'effacèrent comme des brumes légères poussées par les vents. Bouchon se releva, décidé à rentrer au bercail pour inspecter la production du jour. Un rendez-vous crucial était prévu dès le lendemain soir avec un haut responsable en magouille du quartier de La Hure. Bouchon savait que quelques Mid-Nor manigançaient avec les Wolfens locaux, et que cela était un problème. Il serra sa main cousue sur sa dague. Toute difficulté pouvait être aisément résolue.

Le feu follet avait raison. Il avait un grand avenir. Il rêvait de devenir une figure incontournable de la Cité aux mille embrouilles. Il deviendrait le maître d'un quartier, peu importe lequel, que tous craindraient et, pourquoi pas, prendre la place du Duc un jour ?

Mais cela est une autre histoire que je vous conterai peut-être un autre jour, si vous êtes sages.

JONES



DATES DES PROCHAINS EVENEMENTS

- Les 7 et 8 avril 2018 : Tournoi National de Paris à la Waaagh Taverne.
<http://confrontation.vraiforum.com/t3817-Tournoi-de-Paris-2018.htm>



LES SITES PARTENAIRES

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires



Le forum Confrontation

Il a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueurs autour du jeu de figurines Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante :

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

Tous les anciens et nouveaux joueurs de ce jeu, ainsi que tous les fans de figurines et de l'univers créé par Rackham sont les bienvenus !



Portail Conf-Fédération

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

Ce portail est lié au forum et contient de nombreuses ressources sur le jeu. Il permet de créer ses listes d'armées et de gérer sa collection de figurines.



Confokaz

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

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



Le SDEN

<http://vladabok.xyz/sden-2/confront-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



Rackscan

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

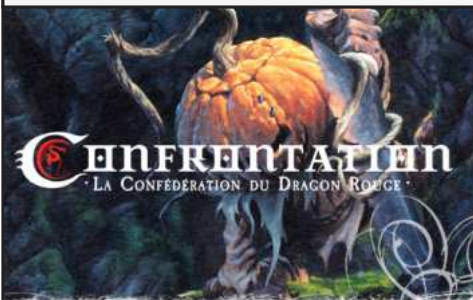
Enormément de ressources sur l'univers Rackham, ainsi qu'un générateur de cartes.



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.



EVILASH



“
Vous allez apprendre à me craindre !
”

EVILASH



EVILASH

AIDE DE JEU

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

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

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

-Les doubles 6 sont des 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

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

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	

Action	Potentiel de déplacement
Déplacement à couvert	MOU x 1
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2

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

ET générée par les fidèles			
	Dévot	Zélate	Doyen
Fidèle	2	3	4
Moine Guerrier	1	2	3

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

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	

Tour de jeu	
Phase stratégique: 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet Tactique	
Phase d'activation: Tirage des cartes et activation des figurines 1) Actions exclusives 3) Actions cumulatives	
Phase de combat: 1) Séparation des mêlées 2) Résolution des combats 3) Test de ralliement	
Phase mystique: 1) Calcul de la FT des fidèles 2) Jets de récupération de mana des magiciens	
Phase d'entretien: 1) Application des effets nuisibles 2) Application des compétences passives 3) Application des compétences actives 4) Application ds effets divers 5) Résurrections et renforts	