



COUINIE'

LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

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



Vous voyez bien un héritier des talents de Vincent COSSE, l'un des derniers sculpteurs de Rackham !
Le style est dans la droite ligne des Orques du Behemoth, avec ces armatures en bois, la nourriture qui pendouille, les tonneaux et les trophées accrochés un peu partout.

«Chargez !»

Comité de rédaction: Saurdak,
Shino , 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-la largement à votre entourage et votre club. Elle peut être imprimée afin d'être placée dans les boutiques spécialisées dans le jeu.

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

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

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

Ou par mail:

newsletter@conf-federation.fr

Pour consulter les précédentes newsletters:

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

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

Important

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

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

NEWSLETTER 22

Juillet - Septembre 2018

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Refonte de la magie04

Grimoire des mutations.....04

EVENEMENTS

- Tournoi de Paris06

- Tournoi de Marsac15

- Imaginales d'Epinal.....22

PEINTURE

- 28ème concours23

GALERIE

.....26

AIDES DE JEU34

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Salut à tous

Voici de la lecture à emporter en vacances. Vous y trouverez les compte-rendus de deux tournois et des imaginales d'Épinales, ainsi que le 28ème concours de peinture.

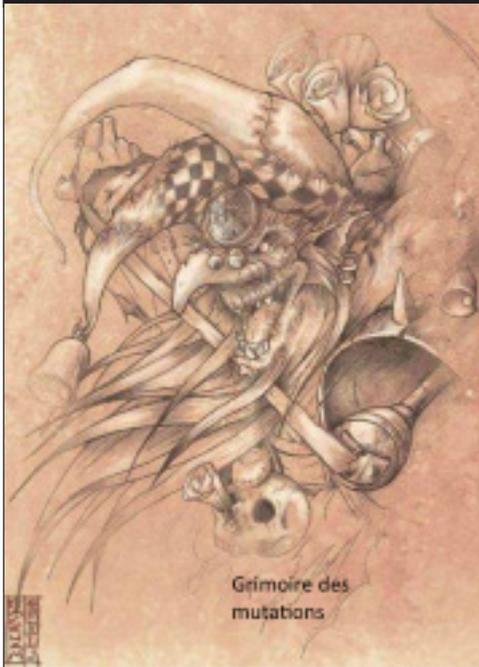
Nous comptons sur vous afin de participer nombreux aux prochains concours de peinture.

Et rendez-vous en septembre pour de nombreuses parties.

Ludiquement.

Saurdak





Grimoire des mutations

Nous voici ici avec un petit grimoire de guerriers-mages, chargé d'un lourd parfum de fluff. Avec déjà 8 sorts existants (dont 5 déjà refait durant les grimoires précédents), nous avons rapidement ajouté 2 sorts disparus depuis C2 & un sort réservé aux psycho-mutants. Il nous est donc resté 4 sorts à trouver pour compléter ce grimoire à 15 sorts. Les résidus du grimoire d'Air, ainsi que certains sorts au nom évocateur de mutations & de miasmes, ont été mis à contribution. Comme toujours, nous espérons que ces nouveautés vous plairont.

Apathie fatale.

Air=2

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées. Cet effet ne fonctionne pas sur les éventuelles charges subies avant l'incantation de ce sortilège.

Appendice juteux.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=2X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mutant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit une blessure Légère.

Tous les combattants à 5cm de la cible (à l'exception de la cible) subissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=X, minimum = 1).

REFORME DE LA MAGIE

Atrophie musculaire.

Neutre=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (un Sonné devient Rien, une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure citrique devient grave, un Tué net devient critique).

Attaque psychique.

Neutre=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=X+DIS de la cible (minimum

X = 1)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Déposez X pions 'Attaque psychique' sur la cible.

Lors de chaque phase d'Entretien, la cible subit un jet de blessure (FOR=3) puis défausse un pion 'Attaque psychique'. Le sortilège est immédiatement dissipé lorsque le dernier pion 'Attaque psychique' est défaussé.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Emphysème.

Air=3

Voie : Mutations, 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 ».

Envolée hystérique.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Vol »

La cible passe au palier 2 sans subir la moindre pénalité de mouvement, cela ne compte pas comme l'unique changement de palier autorisé lors du tour.

Ce sortilège permet à la cible de se désengager même s'il n'en a pas le droit.

Évolution empirique.

Air=1

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mutant ami

Durée : Entretien/1

Lancez un 1d6 à l'incantation puis lors de chaque phase Stratégique, les bonus sont gagnés jusqu'à la fin du tour en cours :

- 1 : **Spongiforme**. La cible gagne MOU=1, INI=1, ATT=1, FOR=1, DEF=1, RES=1, COU=1 & DIS=1.
- 2 - 3 : **Érudition**. La cible gagne INI+1, COU+1 & DIS+1.
- 4 - 5 : **Prédateur**. La cible gagne FOR+2, RES+2 & DIS-2.
- 6 : **Apothéose**. La cible gagne immédiatement un dé de « Mutagène/2 ».

Flux de la nullité absolue.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège peut être lancé avant n'importe quel jet de d6 de la cible.

La caractéristique concernée (X = valeur de cette caractéristique) par le jet de la cible est alors considérée comme étant égale à 0 pour le jet de d6 qui s'ensuit, et uniquement pour celui-ci.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions & les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Imprécation de l'aphone.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège peut être incanté avant le jet de Tactique.

CONFEDÉ

Si la cible possède la compétence « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X », alors X=5 & ne peut pas être modifié.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant », ainsi que sur les combattants de rang 3 ou 4.

L'art étrange.

Air=3

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=2+RES de la cible/2

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

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

Lèpre monstrueuse.

Neutre=2

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mutant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne PEUR=8 & la compétence « Paria ».

Mutation instantanée.

Air=1

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami de petite taille

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la classe 'Mutant'.

Lancez 1d6.

• '1' : Dégénérescence. La cible gagne le profil suivant.

5 - 1 - 1/1 - 1/5 - 1/1

Immunité/Sortilèges, Régénération/4.

Irrégulier Gobelin. Petite taille.

• '2' ou '3' : Gonflement. Rien ne se passe.

• '4' ou '5' : Transformation. La cible gagne la compétence « Mutagène/0 ».

• '6' : Mutation. La cible gagne les compétences « Membre supplémentaire » et « Mutagène/2 ».

Piège des vents.

Air=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=2+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue et perd l'usage des compétences « Ambidextre » et « Contre-attaque ».

Psaume des dolents.

Air=2

Voie : Mutations, 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.

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

Sifflement strident.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=X

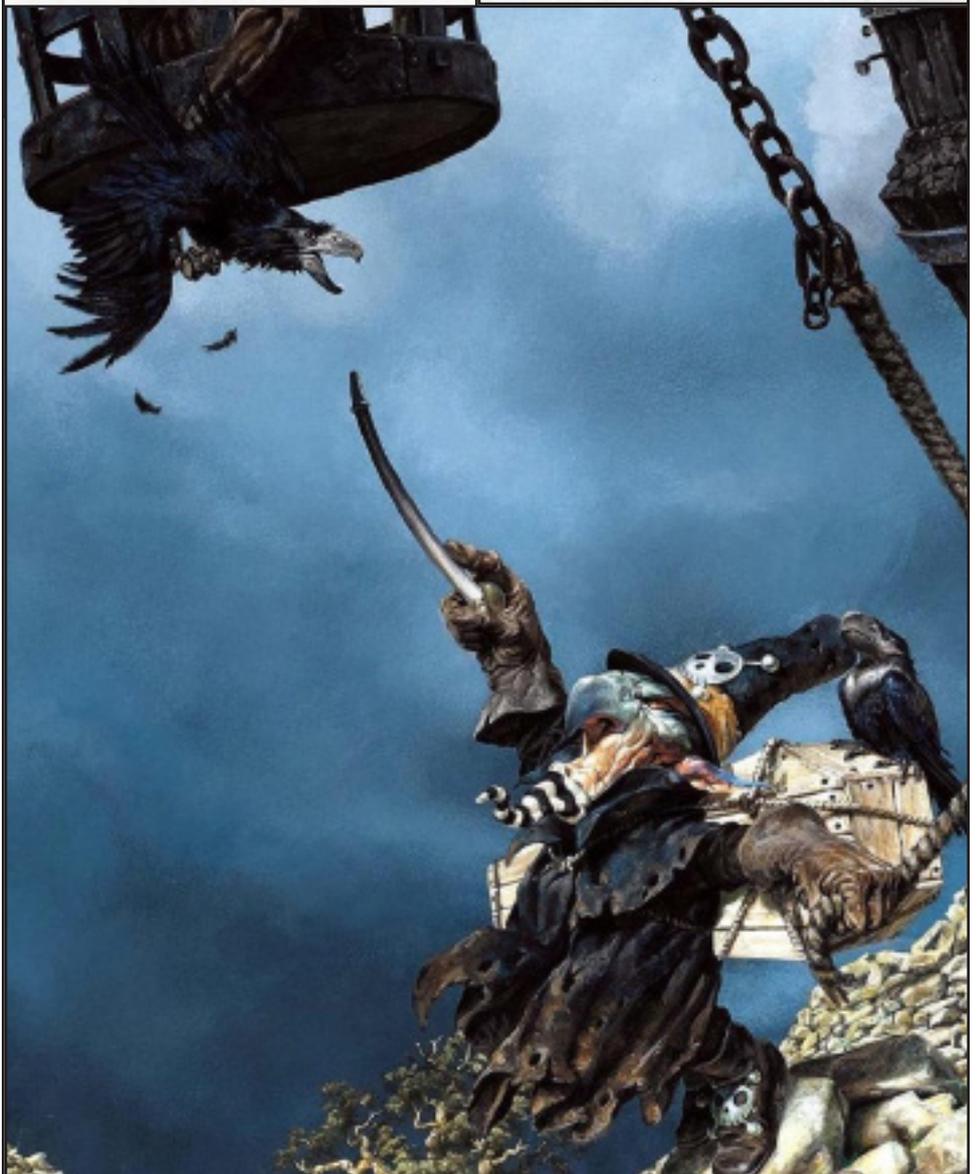
Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Instantané

Tous les combattants ennemis doivent effectuer un test de Discipline (difficulté = X). En cas d'échec, un combattant est Sonné.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant maîtrisant l'Air ou doté de la compétence « Construct », « Élémentaire/Air », « Mort-vivant » ou « Possédé ».



Voici le classement :

- 1 aoidos 31 PV +1276 GA
- 2 Butters 31 PV 37 GA
- 3 BaronKorbak 30 PV +1302 GA
- 4 Ours 26 PV +681 GA
- 5 zeiren zarma 24 PV +296 GA
- 6 team fantôme (Pierrodactyl + Saurdak)
22 PV +664 Ga (4 rondes)
- 7 Samko 21 PV +596 GA
- 8 altfritz 21 PV -477 GA
- 9 Brice82 17 PV -605 GA
- 10 SlowMo 14 PV -57 GA
- 11 dragosth 6 PV -1087 GA

Les scénarios joués ont été :

- Cadeaux des Dieux
- Timber
- Escorte
- Divine comédie
- Les statuette

Les listes d'armées :

Aoidos
La Lionne Rousse (VI) + cuirasse d'alliance
+ torque des Lahnar
Méliador (I) le céleste + invocation de la
lumière + fléau céleste + lueur apaisante +
ange gardien + source de lumière + pavois
de baronnies + arcane II - La papesse
2 faucheurs
Musicien sur destrier
3 archers d'Icquor

Butters

Tiberius + rune de soin suprême + rune de
volonté suprême
2 garde prétoriens
2 chasseurs de ténèbres (B) + marche forcée
+ flèche d'Hécate
2 thallions
3 lanciers
3 étincelants

baronKorbak

Grakkha (I) + peau du Béhémot + arcane
II : la papesse
2 guerriers de pierre (A) + arme et armure
de Grakkha
2 guerriers des vents (A) + arme et armure
de Grakkha
Mystique (B) + peau du Béhémot + baiser
de la terre + armure de Grakkha
Kolgor + fronde d'Elokani

Ours

Nerak le hardi + arbalète du chasseur + œil
de Ley
Lor-Arkhon le forcené + B.O.U.R.R.I.N
2 armuriers
2 dévastateur d'assaut + cuirasse titan
2 bombardiers + œil de Ley
2 soldats des plaines (hache)
2 arbalétriers (OG2017)

Zeiren zarma
Zeiren (II) + asterion
Carnassier (la douleur)
2 crocs
Tyran
Veneur
2 voraces

Pierrodactyl

Janos (II) le banni + invocation de pantin
morbide + attaque primaire de feu + boule
de feu + invocation de pyrim + égide élé-
mentaire + marche forcée + sceau d'obsi-
dienne + potion de résistance mineure
Moloch (mortifère) + invocation de sombre
+ marche forcée
Moloch (mortifère) + invocation de sombre
+ marche forcée
2 succubes + petite mort + invocation de
sombre
3 guerriers squelette

Saurdak

Becbunzen (II) + masse folle à naphte +
rune de soin suprême
Musicien
Porte étendard (B)
Gidzzit (I) le sonneur + asphyxie+ galvani-
sation mystique + parchemin de foudre +
soin mineur + rune de soin suprême
2 chevaliers
2 daï-bakemonos
2 samuras (B)
2 guerriers ströhm (A)

Samko

Mirvillis (II) baron d'Allmoon + ange gar-
dien + boule de flammes + corps astral +
éclat de Lahn + glaive chimérique + invo-
cation de la lumière + lumière apaisante
+ résolution apaisante + potion rapidité
mineure
2 gardes royaux (B)
3 archer d'Icquor
3 gardes (pic de guerre)
2 faucheurs
Serveur de la Chimère + marche forcée +
mur de lumière + force de la vertu + téna-
cité de la Chimère
Altfritz
3 pestes de chair
3 arbalétriers (A)
Clone centurus + traitement : Némésis
Ysis (II) + traitement : M-65/Sang obscur +
rue de volonté majeure
2 guerriers skorize + traitement némésis

Brice82

Maître des rites (batailles) + couperet de la
destinée + invocation d'anima sylvestre
Anima sylvestre

Shaman inspiré + sève mystique + vortex de
quartz + baiser de la terre + charge du rhino
3 arbalétriers
3 cogneurs tribal
2 gardien de chocal
Ghorak le fauve + rune de soin majeure +
rune de volonté majeure

SlowMo

Sasia Samaris (I) la rose des sables + mur
de terre + mille déchirures + ivresse des té-
nèbres + main de peste + scarification téné-
breuse + force abyssale + traitement : M-65/
Sang obscur
Tigre de Shamir
2 guerriers kératis (A) + traitement : Anthé-
mis
Technomancien + ivresse des ténèbres + fia-
bilité génétique + reconstitution génétique +
attaque primaire de ténèbres
3 guerriers de l'aube
3 arbalétriers (A)

Dragosth

Moloch (mortifère) + drain de vie + marcel-
larii tentationios
Golem Lazarian
Ganzhyr d'Hestia + boule de feu + ignition
+ tapis de flammes + possession fulminante
+ sceau d'Hadès + diamant noir
4 zombies
Paladin nécromant + force de l'au-delà +
force abyssale
Pantin morbide (2)

*J'ai choisi de jouer une liste subtile, avec un
Grakkha intombable sur le papier puisque
RES 16 quand il est buffé au max, et une im-
munité aféroce et aux blessures légères. A coté,
2 Guerriers de pierre avec arme et armure de
Grakkha, et deux Guerriers des Vents équi-
pés de même, histoire d'avoir des troupiers
bien vénères et résistants. Un mystique pour
booster la RES de Grakkha et son MOU si
les points de Mana s'accumulaient, pour le
transformer en missile nucléaire, et Kolghor
armé de sa fronde spéciale permettant de tirer
sans Ligne de Vue, parce que bon c'est rigolo.
Bref une liste basée sur un gros morceau avec
quelques gars qui devaient essayer de briller
pour sortir de leurs rôles de faire valoir (je me
suis dit que ça les motiverait). Voici ce que ça
a donné sur les tables de jeu :*

Je commence par foncer comme un bour-
rin, histoire de massacrer ses éclaireurs sans
soucis. Ses Thallions sont en effet bien au
centre de la table, et mes infiltrations m'ont
permis de m'assurer qu'ils seraient révélés
dès le premier tour.

Grakkha fonce au centre, un guerrier des vents et son collègue de pierre chope l'objectif à gauche, tandis que le deuxième guerrier de pierre attrape le thallion qui s'est révélé en contrôlant celui de droite. Dur, la vie d'éclairer... le mystique échoue à lancer ses sorts, et Tibérius, un peu éméché (l'encens akkylianien sans doute) se dit que Grakkha devient prenable. C'est pas entièrement faux, mais peut-être pas vrai au point de tenter le coup... La légende raconte qu'il aurait foncé en disant ses dernières paroles à un prétorien qui l'accompagnait : « Wallah frère ça passe ». Il finit en critique au premier tour, en sushi au deuxième. Visiblement il avait tort. Pendant ce temps, l'objectif de droite est perdu après deux tours de résistance d'un guerrier des vents qui aurait mérité sa promotion en tenant en respect un prétorien et un guerrier des vents. La suite est un peu floue, Grakkha finit le tour 3 avec l'épée maudite en main, et poursuit le griffons dans son propre bord de table. D'abord j'ignorais que je pouvais lâcher l'épée, pendant que Grakkha était chez l'ennemi, mais surtout j'ai oublié un petit détail :

Je me disais qu'il y aurait une égalité, ayant une idole chacun, mais j'oubliais que si Grakkha n'était pas dans la moitié de table ennemie... bah il était logiquement dans la mienne, donc je perds de 1 à 2.

Le QI de l'orque a un peu déteint...

Ronde 2, Timber, contre AltFritz et ses Dirz

La encore la partie est un peu floue. Grakkha a fait son petit bonhomme mort de chemin sanglants en ruinant la compo dirz, pendant que ces clones centurus faisaient le reste du ménage. Ysis et les arbalétriers furent mortelles, faisant des blessures graves à chaque tir, et je me retrouvais finalement avec 1 Guerrier de Pierre et Grakkha pour seul figurine. Leur puissance de deux me permit s'arracher à mon adversaire un petit 1-0 tandis que Grakkha chopait Ysis et les derniers grosses bestioles, et que l'arbalétrier de dire restant rentrait au bercail avec une unique bûche.

Ronde 3, Escorte, contre Zeïren et ses Dévo-reurs

Une partie bien subtile dans la pure tradition Béhémot/Vile-Tis, puisque les otages de mon adversaires furent impitoyablement massacrés au tour 2 avec leurs escortes par Grakkha. Mes escortes, 2 Guerriers de Pierre, ne firent guère mieux en décédant de façon mortelle.

Fait suffisamment rare pour être acclamé, Grakkha mordit la poussière contre un Tyran et Zeïren, emportant le tyran dans la tombe. Il a beau être résistant, quand un coup de maître de Zeïren utilise le seuil d'attaque de Grakkha qu'il a paré et contre



attaquer pour l'ajouter à sa force, il finit en granité (parce qu'il s'est fait refroidir haha). Pas de bol pour Grakkha qui connaît son premier décès depuis longtemps... La partie s'est jouée au dernier jet de dés de l'otage, coincé au corps à corps à 10 cm de sa zone de sortie, qui échoue son désengagement d'un point...

Une belle égalité en somme, un 0-0 qui fait la tête à toto mais aussi une fin de journée honorable, avec 13 points et quelques 700 points de Goal Average...

BaronKorbak

Allez mon retour sur ce tournoi, plus dé-tendu que d'habitude du fait du nombre restreint de joueurs, ce qui était sympa aussi .

Tout d'abord ma liste : du TNB avec tout ce qu'il y a de plus sale en termes de tir, et un peu d'autres trucs pour tenir le coup et faire le scénario.

Lor-Arkhon avec œil de Ley et le B.O.U.R.R.I.N, 3 tirs de bombe par tour à 2 de tir et portée courte de 30cm, plus ses obus spéciaux (obus de laceration <3) Nerak avec œil de Ley et l'arbalète du chasseur, éclairer avec 4 tirs FOR5 en courte portée.



Lor-Arkhon avec œil de Ley et le B.O.U.R.R.I.N, 3 tirs de bombe par tour à 2 de tir et portée courte de 30cm, plus ses obus spéciaux (obus de laceration <3)

Nerak avec œil de Ley et l'arbalète du chasseur, éclairer avec 4 tirs FOR5 en courte portée

2 Bombardes avec œil de Ley

2 Arbalétrier OG17, fléau grande taille

2 Armuriers, pour filer des bonus à tout le monde et tanker autant que possible sur le terrain

2 dévastateurs d'assaut, pour avoir un peu de mouvement et d'impact au Corps-à-corps

2 soldats des plaines (hache), parce que voilà. Sur le papier ça peut faire des choses, une fois la compo un peu prise en main il y a carrément moyen d'en tirer le meilleur (spéciale dédicace à Atticus !)

Ronde 1 contre Brice82 et ses Orques sur Cadeau des Dieux

Il a une liste assez peuplée pour de l'orque, avec beaucoup de petits mystiques, et il a Kal-Shadar et 2 gardiens de chacal.

On se déploie assez étirés sur le terrain, sauf qu'il déploie Kal-Shadar orienté vers l'arrière pour se couvrir face à Nerak. Je déploie celui-ci sur ma gauche, à 20cm de sa ligne. Au démarrage je tire sur un cogneur et un arbalétrier, l'arbalétrier meurt mais le cogneur finit en grave, Nerak se fait ensuite engager par celui-ci et un tueur. Mes arbalétriers se mettent en place en montant sur une colline qui a une vue dégagée sur tout le milieu de terrain.

Mes tireurs longue portée, AKA Bombardiers, infligent quelques blessures mais rien de trop méchant. Mes cavaliers viennent contacter l'objectif de gauche, un armurier court vers l'objectif du centre. Nerak se débarrasse du cogneur et reste en vie contre un gardien.

Tour 2 je suis pris de court lorsque Brice envoie Kal-Shadar engager ma cavalerie tout seul, je ne m'y attendais pas mais ça me coince assez clairement. Je continue de tirer un peu partout mais sans avoir particulièrement de réussite. Je dois tout de même tuer quelques figurines, des tirs perforants for10 sur pas mal de figurines à 5 de résistance finissent toujours par toucher et faire une grave. Toujours est-il qu'il arrive avant moi au milieu, ramasse l'épée magique et contrôle un objectif à ma droite.

Tour 3 (et dernier me semble-t-il), je tire dans ce qui reste de la mêlée razorbacks/Kal-Shadar avec Lor-arkhon et le défonce, l'objectif de droite est incontestablement pour lui, je n'ai rien qui peut l'atteindre, et son cogneur est allé taper mon armurier dans ma moitié de terrain (à quelques cm près) avec l'épée.

Résultat 1-2 logique, assez équilibré en GA.

Ronde 2 contre Butters et ses Griffons sur Timber

Il joue Tibérius, 2 prétoriens, 2 chasseurs des ténèbres, 2 thallions et des lanciers et étincelants.

On se déploie pas mal éparpillés, j'ai la chance incroyable d'avoir une colline surélevée où je peux déployer Lor-Arkhon et mes arbalétriers. Mes bombardes sont de part et d'autre de la table avec une petite escorte, avec ses thallions je sais qu'il va me les pourrir rapidement. Dès le début nos pioupious foncent sur les arbres pendant que son thallion à droite vise un razorback qui protégeait une bombarde, et le met en grave. A gauche il vise ma bombarde mais ne fait rien il me semble. Ses lanciers tapent sur les arbres, ne font rien ; mes soldats des plaines et armuriers tapent sur des arbres et ne font rien. Un prétorien dégomme un arbre.

Tour 2 ma bombarde à gauche bouge et tue le thallion, à droite ma cavalerie s'en charge. Il avance Tibérius en terrain découvert et me permet de mesurer la puissance de Lor-Arkhon, qui le tue en 2 tirs lacérant. En bonus je tue aussi un prétorien qui portait un token.

Ses lanciers tapent sur les arbres, ne font rien ; mes soldats des plaines et armuriers tapent sur des arbres et ne font rien.

Sur le reste de la partie un armurier ramasse le bois laissé par le prétorien et passera le reste de la partie à essayer de survivre, poursuivi par un chasseur de ténèbres énervé de la gâchette. Ce même chasseur m'aura tué mes 2 cavaliers, occupés à casser des arbres et essayer de faire le scénario. Les lanciers abandonneront le scénario pour venir immobiliser mes bombardes, en 2 tours de corps-à-corps ils se prendront à chaque fois une blessure légère chacun et à chaque tour. Mes soldats des plaines abandonneront également leurs arbres pour aller ramasser



les marqueurs tombés au sol. Les étincelants chargeront en piqué Lor-Arkhon, mais celui-ci soutenu par 2 arbalétriers s'en débarrassera assez facilement.

Au final je porte à la fin de la partie 4 ou 5 bois, il lui reste un chasseur de ténèbres et 2 lancier, ça fait 1-0 et un très bon GA. Une très bonne partie où on s'est bien amusés

Ronde 3 contre Slowmo et ses Dirz sur es-corte.

Il joue du Dirz assez peuplé avec Sasia, 2 kératis, des technomanciens, un tigre de Shamir, des guerriers de l'aube et des arbalétriers. Il utilise ses guerriers de l'aube et ses arbalétriers comme escorte, un groupe déployé sur chaque flanc, le reste grosso-modo au milieu/vaguement à ma gauche. De mon côté, j'utilise mes soldats des plaines et mes armuriers, je déploie tout ça groupé au milieu/vaguement à ma droite. Mes tireurs couvrent à peu près tout le reste, Nerak est déployé en plein milieu du terrain, face à 2 technomanciens et au tigre.

Tour 1 je le laisse commencer, il fait un peu de magie avec ses technomanciens et les recule un peu, il y en a un qui reste à portée. Je le défonce au tir avec Nerak, et je mets également le tigre en grave (ou critique ?). Je fonce tout droit avec mes otages, un kératis boosté en mouvement choppe un arbalétrier isolé à ma gauche, ce qui me permet de lui tirer dessus. Ses otages avancent en longeant les bords de table. Nerak survit en milieu de table.

Au tour 2 Sasia se lance sur Nerak, sans faire de magie du coup, en espérant lui latenter la face. Pas de pot, elle est dans le champ de vision de Lor-Arkhon, qui en 3 tirs nettoiera toute cette mêlée (RIP Nerak), et aussi le dernier technomancien en bonus kiss-cool en fond de table. Mes cavaliers foncent sur le kératis qui avait attaqué mon arbalétrier et le démontent.

. Son otage à gauche avec les GA se faufile entre le bord de table et un gros décor, dans un gros goulot d'étranglement. De l'autre côté les arbalétriers essaient de tirer et n'avancent donc pas beaucoup.

Tour 3 il tente le tout pour le tout et envoie ce groupe -otage + arbalétriers- tenter de bloquer mes otages, c'est un massacre total pour lui. Il m'immobilise un Razorback avec le dernier Kératis mais l'autre cavalier peut charger un GA d'escorte grâce à une erreur de placement de sa part, le tuer et poursuivre sur l'otage. Celui-ci ne meurt pas mais restera scotché jusqu'à la fin.

Résultat final mes otages sortent tous les deux indemne, et je finis par le table-raser.

3-0 et un très gros GA, tout a très bien fonctionné pour moi, sur l'un des scénarios les plus compliqués pour un Nain, j'étais refait.

Ronde 4 contre Zeiren zarma et ses dévoreurs sur l'Idole.

Il joue dévoreur sale avec Zeiren, 1 Tyran, 1 Carnassier, 2 Crocs, 2 Voraces et un Veneur. A côté de ça j'ai tout ce qui faut pour me venger des dévoreurs qui m'ont souvent traumatisé avec l'un de mes anciens adversaires réguliers.

Il déploie ses troupiers sur la ligne de départ, ses thons derrière. Pour profiter un maximum de mes tirs je me place également sur la ligne (AKA à portée courte), en me disant que je le payerais au corps-à-corps. Mais bon, c'est le jeu de la vie. Nerak est déployé sur une colline juste derrière sa ligne, du petit lait

Tour un Nerak tue un croc et met Zeiren en grave. Surprise, ses troupiers avancent sur les objectifs centraux au lieu de venir m'engager au corps-à-corps, du coup le tour 1 se résume à : il avance un wolfen, ramasse un token, je lui tire dessus et le tue, le token retombe, et rebelote.



Avec Lor-Arkhon je tue également le Tyran avant de me prendre une grave sur un tir de Veneur. Le Tyran étant acharné, je ne bouge pas mes troupes et le laisse mourir hors de portée, tout seul. A la fin du tour 1, il a perdu 4 wolfens sur 8, Zeiren est en grave, tout se passe très bien.

Sur la suite je tue son carnassier avec ma cavalerie, qui ramasse le maximum de token. Avec un tir dans la mêlée j'arrive à tuer un vorace qui voulait taper Nerak, et le veneur meurt aussi sous les tirs. Sur la suite de la partie le but est de simplement maintenir Zeiren en vie le plus longtemps possible pour scorer, j'arrive à remettre 7 tokens sur mon idole et à en enlever sur le sien avant de décider de tuer Zeiren pour limiter les pertes en GA, car il commence à s'énervier et à tuer du monde.

2-0 et un gros GA, ma compo était crade pour la sienne, je pense qu'une agression rapide aurait été beaucoup efficace pour lui que de tenter le scénario dès le tour 1.

Dernière ronde contre Aoidos et ses lions sur Les Statuettes

Bon là j'arrive plutôt confiant, vu mon score et mon GA cumulé je peux jouer la victoire du tournoi. Il joue la Lionne Rousse II, Méliador, un musico sur destrier, 2 faucheurs, 3 archers d'Icquor.

Beaucoup d'éclaireurs mais peu de figurines, je me dis que ça peut le faire. Je me déploie sans trop me soucier des éclaireurs car je sais que je perdrai des pièces, mais je

compte sur le nombre de sources de tir possibles pour compenser. Il met les faucheurs sur une bombarde à ma droite, la lionne rousse à 10.1cm de Lor-arkhon au milieu, Méliador juste derrière. Nerak est en fond de table, derrière ses archers. Mes cavaliers (dont l'un porte une statuette), sont déployés de façon à pouvoir soit venir à dans les combats à ma droite soit aller déposer la statuette à gauche.

Tour 1 je choisis de jouer la sécurité en misant sur le fait qu'il va gagner la discipline et vite venir engager Lor-Arkhon avec la lionne rousse; du coup je mets mes armuriers en premier pour :

- 1- aller déposer la première statuette
- 2- révéler Méliador

Pas de pot, il gagne la DIS mais active Méliador en premier, balance ses sorts et va déposer la statuette. Du coup je suis comme un con, mon armurier ne peut pas déposer la sienne ni enlever celle des Lions avant le tour prochain, et révéler la Lionne Rousse n'a aucun intérêt. Deuxième carte il active la lionne et charge Lor-Arkhon. Du coup mes bombardes n'ont plus que Méliador comme cible mais ne tapent que dans son pavois, avec des jets tous dans le 1 il n'est même pas cassé. Ensuite son cavalier vient se positionner de façon à casser tous les liens de vues de Nerak, qui n'a pas d'autre choix que de lui tirer dessus et infliger...un sonné, en 4 tirs. Mes 2 bombardes meurent sous les tirs des archers d'Icquor et des faucheurs.

J'essaie de charger la lionne avec ma cavalerie mais l'un des 2 est trop court, c'est l'erreur de trop. La lionne finit en critique à 3v1 mais se soigne intégralement avec sa régénération et son soin. J'aurais mieux fait de partir direct déposer la deuxième statuette pour jouer le score, tant pis.

La suite de la partie est terrible pour moi, tout ce que je fais échoue lamentablement, mes jets de blessure sont systématiquement dans le 1 tandis qu'il réussit tout de façon insolente. Je finis à 0-3, table rase, en ayant seulement mis un archer en critique.

Bilan :

Un bilan finalement satisfaisant, je me suis fait plaisir à jouer une compo atypique qui a assez bien fonctionné. A part la dernière partie, où j'ai carrément eu les dés et l'univers contre moi, et qui à chaud a transformé ce résultat en grosse déception ^^ . En tout cas un grand bravo à Aoidos, qui m'a complètement fait déjouer !

Merci à tous pour ce chouette week-end, à Saurdak pour l'organisation et à mes adversaires pour le fair-play contre une compo pas marrante.

Ours

Avant toute chose j'avoue avoir des souvenirs peu précis de ce tournoi et un gros sentiment de déception. Ce sera donc un compte rendu light.

Ronde 1: Cadeaux des Dieux contre Zeiren Sama (rllagachette) et des Dévoreurs

Tour 1

Les dévoreurs jouent le scénario avec le tyran qui ramasse l'épée maudite et ses autres troupes qui se placent au contact des idoles. Je joue la sécurité en passant Fiabilité génétique sur les kératis, le tigre et Sassia. Sassia en rajoute en donnant un dé de muta au tigre (Ivresse des ténèbres) et Scarification ténébreuse aux kératis.



J'avance un peu tout le monde pour me positionner pour le tour 2, le veneur tire sur un kératis et le passe en grave et j'envoie mon tigre très loin dans ses lignes pour aller chercher le veneur et forcer le tyran (qui a l'épée) à faire demi-tour.

Tour 2

Je charge le veneur comme prévu avec le tigre qui se fait engager ensuite par le tyran. Zeiren vient charger mon kératis en grave et je riposte avec Sassia qui le passe en grave avec une Mille Déchirures. De mémoire j'abats un croc à l'arbalète et reprend l'idole de droite.

Sans surprise Zeiren tue le kératis mais, ayant boosté la résistance du kératis avec le muta, l'explosion tue Zeiren, le tigre meurt.

Tour 3

A droite je bouge un combattant qui abandonne l'idole pour rentrer dans la moitié de terrain adverse, histoire de maintenir le tyran chez lui et le remplace par un autre pour scorer l'idole.

Le carnassier et 1 vorace chargent Sassia, je lui donne un magnifique dé de muta avec Ivresse des ténèbres et blinde ma défense avec enchaînement. Avec 4 dés d'attaque, 4 en défense et un score de 8 en Def je suis confiant. Manque de bol je perds l'init et rate ma première défense à 2+, gros jet de blessure, Sassia est tuée net!

Je perd également mon deuxième kératis face au tyran.

Tour 4 - 5 - 6

La mort de Sasia est le dernier coup dur qui m'enterre. Je ne peux plus rien espérer et la suite n'est

Défaite 0 - 3 et une table rase. Ça commence mal.

Ronde 2: Timber contre Dragosth et ses Acheron

Sur le papier sa compo fait peur: 1 moloch, 1 golem, Ganzhyr et 1 paladin nécromant + quelques zombis et 1 pantin.

Tour 1

Comme à la partie précédente je me booste à base de Fiabilité génétique et de Scarification ténébreuse et je me positionne pour le tour 2. Mes arba tirent dans les zombis et on commence à couper du bois.

Tour 2

Je charge le Moloch avec un kératis et Ghanzyr avec l'autre. Le golem fonce dans mes lignes et fait fuir un guerrier de l'aube pour rediriger sur une technomancienne, je donne à celle-ci un dé de muta avec Ivresse des ténèbres.

A gauche de la carte mes deux guerriers de l'aube affrontent du zombi, au centre Ghanzyr et le Moloch décèdent et étonnement étonnement la technomancienne tient le choc face au golem.



Tour 3 - 4 - 5 - 6

Un peu en miroir de la partie précédente Dragosth n'a plus rien pour me contrer. Même le golem sans ses soutiens magiques ne pourra plus rien faire et mourra. J'optimise ma répartition de token pour tenter de ramasser tous les arbres mais un seul me résistera.

Victoire 2 - 0 et je table rase mon adversaire avec peu de perte et 8 tokens sur 9.

Ronde 3: Escorte contre Ours et ses TNB

La perte de Sassia, du tigre et de ma dernière technomancienne tour 2 sur la seule action de Lor-Arkhn me prive de tout espoir de victoire. Je tenterai tout de même de faire passer un de mes otages en essayant de ralentir les khors sur razorback mais c'est peine perdue.

J'avoue ne pas avoir connu la règle sur le tir perforant en mêlée, ce qui aurait peut-être changer quelque chose mais pas sur. Reste que le B.O.U.R.R.I.N. à 10 points c'est clairement un hold-up.

Défaite 0 - 3 et une table rase

Ronde 4: Divine Comédie contre BaronKorbak et ses Behemoth.

Tour 1

Pour une fois je décide de jouer un peu différent et ne met pas en place mon combo Fiabilité génétique et de Scarification ténébreuse. Mal m'en prendra car plus de la moitié de mes jets de muta seront des échecs...

J'envoie le tigre loin dans ses lignes et à l'abri pour aller voler des tokens sur son idole. Une belle mêlée en ligne se dessine au milieu et je me chie dessus dans mes activations qui me privent de la chance d'infliger des malus de charge aux orques.

Kolghor de bien loin colle Sassia en grave, je perd plein de monde au milieu mais je réussis tout de même à mettre Grakkha en grave avec un kératis (Force abyssale et un coup de maître For 16).

A l'entretien, Sassia régénère ses blessures avec le traitement Sang Obscur.

Tour 2

Grakkha et 1 guerrier de pierre chargent Sassia, comme d'hab je surcharge la Def au muta mais la première attaque du guerrier de pierre passe à 26 de Diff. Un bon jet de blessure et Sassia meurt.

Tour 3 - 4 - 5 - 6

Héroïquement, mon tigre tentera d'aller voler un token sur l'idole des orques histoire de réduire la marque mais n'y parviendra pas. Et sans soutien magique tout le reste est perdu Défaite 2 - 0 et encore une table rase. Et surtout plus de la moitié de mes jet ont donné des 1. Décourageant...

Ronde 5: Les statuettes contre Saurdak et ses gobelins

Une compo gobeline en face qui tient la route avec BecBunzen, Gidzzit, du samurat, Dai bakemono, chevaliers et guerriers Strohm.

Tour 1

Je ne refait pas l'erreur de la ronde précédente et relance ma routine Fiabilité génétique et de Scarification ténébreuse. Je temporise et me prépare pour le tour 2, quelques tirs font des blessures chez l'ennemi.

Saurdak envoie ses chevaliers vers l'idole la plus loin et je fait de même avec un guerrier de l'aube et le tigre. Je crois bien également que j'élimine les 2 samurats (qui ratent leurs jets de renfort et seront définitivement perdus)

Tour 2

Becbunzen charge un guerrier de l'aube qui mourra, je charge Gidzzit avec un kératis et les strohm et les éliminent. Je pose ma première statuette avec une technomancienne et Saurdak la sienne avec un chevalier pendant que l'autre charge mon guerrier de l'aube (porteur) et que je contre charge avec le tigre. Sur ce combat pas glorieux le tigre et le chevalier finissent en grave et le GdA indemne.

Un dai Bakemono entamé au corps-à-corps.

CONFEDÉ

meurt suite à l'éphémère de l'Attaque Primaire de Ténèbres. Et Saurdak rate encore ses jets de renfort, donc les Strohms tués ne reviendront plus.

Tour 3

Un tour à vide du côté du chevalier, du guerrier de l'aube et du tigre. J'élimine aisément le dernier dai bakemono et Becbunzen et finit de nettoyer ce côté de la table.

Du coup j'envoie Sassia en renfort de l'autre côté.

Tour 4 - 5 - 6

je désengage le tigre pour venir sur le deuxième chevalier qui protège l'idole, me débarasse du premier et avance. Le tigre meurt et au début du tour 6 il ne reste plus qu'un chevalier gob et je ne suis pas en position pour :

1* enlever l'idole adverse

2* et donc poser la mienne

Match Nul 1 - 1 malgré la table rase infligée aux gobelins.

Je finis donc ce tournoi en avant dernier place et un GA pas si dégueu. Mais surtout avec un sentiment très mitigé:

Alors oui j'ai fait quelques erreurs, peut-être pris des risques inconsidérés qui m'ont coûté cher et surtout ait souffert d'une terrible malement.

Mais surtout j'ai eu l'impression de ne jouer que des parties à sens unique où la messe étaient dite tour 2. Et ce même quand ça tournait à mon avantage, je suis donc je suis donc rentré de ce tournoi avec un sentiment de frustration désagréable.

SlowMo



Allez, compte-rendu de ce premier tournoi de confrontation pour moi. Très content du résultat évidemment ! Merci à Saurdak pour l'organisation impeccable des rondes et à tous les autres joueurs pour leur fair-play (merci de me rappeler les doubles pour l'armure sacrée...) et les parties parfois très tendues !

Ma compo :

Alors que le soleil pointait à l'horizon, Laureena Tillius regardait depuis sa position avancée, la troupe ennemie terminer de se préparer au combat. La très faible distance qui la séparait d'eux lui permettait de percevoir leur préoccupation première : le chevalier musicien du lion sur la colline au loin dont l'armure rougeoyait dans la lumière matinale. Un regard lancé vers son compagnon d'armes lui permit de voir que les trois archers d'Icquor étaient maintenant en position, placés à ses côtés, prêts à cribler les rangs ennemis de flèches meurtrières. Elle s'assura aussi que sur l'autre flanc, les deux faucheurs avaient pris leurs positions dans un bosquet, invisibles à l'ennemi et à portée de tir de leurs pistolets. Enfin elle se tourna vers Méliador, qui à côté d'elle avait terminé ses préparatifs et s'apprêtait à démarrer sa première incantation. Méliador était le seul magicien de tout le royaume d'Alahan assez versatile, discret et intrépide pour mener à bien avec elle cette mission d'infiltration. Elle avait entièrement confiance en lui.

Tout était maintenant prêt. En guise de signal, elle leva son poing tenant un morceau d'étoffe blanche et l'abaisa d'un coup sec. Alors qu'elle entendait le cor du chevalier résonner au loin, annonçant à ses troupes le début du combat, elle surgit hors de l'anfractuosité où elle se cachait avec Méliador et commença à courir vers les lignes ennemies. Au fur et à mesure que la distance qui la séparait du premier malheureux qui allait croiser sa route diminuait, elle sentait une énergie croissante insufflée en elle par le torque qu'elle portait au cou. Soudain une chaude lumière la frappa dans le dos, galvanisant encore son courage et sa force. Alors qu'elle entendait les premières flèches

retomber sur les guerriers ennemis, la Lionne Rousse chargea dans un halo de lumière étincelante !

Voilà qui résume ma compo et la stratégie que j'allais employer au cours du tournoi : 8 figs dont 4 éclaireurs planqués dans la zone adverse, 3 archers en soutien et 1 chevalier prêt à foncer là où on aurait besoin de lui (aller chercher un objectif, sauver même s'il se retrouvait au corps à corps, etc...). Enfin, les sorts de Méliador : source de lumière pour que ça soit la fête des gemmes, invocation d'élémentaire de lumière pour avoir un garde du corps, force de la vertu et ange gardien pour booster la lionne rousse et le chevalier, leur apaisante pour soigner et fléau céleste pour blaster les ennemis à portée. Voilà ce que ça a donné lors de mes 5 parties :

Ronde 1 : contre AltFritz et ses alchimistes de Dirz.

Scénario : Cadeau des dieux.

Tout commence avec les faucheurs infiltrés loin dans les lignes ennemies qui se livrent à un duel de tirs avec les arba dirz de part et d'autre d'un muret, faucheurs qui décèderont sans trop avoir été rentabilisés... La Lionne Rousse, proche de la ligne centrale, et sous « ange gardien », parvient quand même à se



faire mettre en critique face à un skorize à cause de mauvais jets de dés lors du corps à corps. L'autre skorize fonce sur Méliador, mais n'a pas vu la charge du chevalier et se retrouve empalé sur sa lance.

Heureusement pour la Lionne Rousse, ses jets de régénération et de soin sont bons et avec une petite lueur apaisante elle se retrouve toute fraîche au tour 2. Méliador invoque alors un élémentaire de lumière afin de se planquer derrière tout en aidant ses copains. Un archer fonce sur l'objectif de gauche alors qu'une peste contrôle celui de droite. On en est à 1PV partout. Le chevalier s'empare de Stormbringer et engage un clone centurus tandis que la Lionne Rousse se charge de l'autre. Ces deux derniers finissent par décéder. Ysis se retrouve bien seule et meurt logiquement. Il ne reste alors plus qu'une peste chez les dirz.

Score final : Lions 2 – Dirz 1 GA +464

Ronde 2 : contre Brice82 et ses orques de Bran-Ô-Kor

Scénario : Timber !

Ce n'est vraiment pas le scénario où ma compo sera la plus à l'aise, n'ayant que 8 figurines pour porter du bois et seulement 2 vraiment capables de couper des arb arbres. Bref, je vais essayer de laisser les orques couper et on verra pour leur piquer leurs bûches...

Tout commence par un Méliador qui rate sa source de lumière ! Argh, il va moins pouvoir booster ses copains. La Lionne Rousse fonce sur le flanc gauche des orques et n'y trouve pas une opposition très acharnée, les peaux vertes préférant rejoindre leur chef et aller couper du bois sur leur flanc droit. Les faucheurs ne font rien à part se faire couper en deux par le chef et un de ses guerriers. Le chevalier et la Lionne Rousse sécurisent le centre du terrain mais échouent à piquer une bûche à un guerrier orque qui va se planquer parmi ses copains (Les orques ont 5 bûches !) Ils foncent finalement découper trois arbres afin d'arracher l'égalité au tour 6 !

Score final : Lions 1 – Orques 1 GA +111

Ronde 3 : contre Samko et ses lions d'Alahan

Scénario : Escorte

Le duel fratricide avec en face Mirvilis ! J'avoue que j'avais un peu peur au début de la partie. Car Méliador est déjà très fort avec son pouvoir de 7, mais là on passe à un maître de pouvoir 9 avec conscience ! Un scénario vraiment sympa. Il ne s'agit pas que de tuer mais aussi de protéger.

Niveau déploiement je place un otage à l'extrême gauche avec les archers et l'autre à l'extrême droite avec les faucheurs. Samko préfère mettre tous ses œufs dans le même panier et place ses deux otages sur sa gauche, avec Mirvilis et une grosse partie

de ses troupes. Il n'y a au centre que ses deux gardes royaux qui font face à mon chevalier. Je place logiquement la Lionne Rousse et Méliador l'un derrière l'autre pile en face de Mirvilis, caché derrière une ligne de gardes.

La partie commence par les deux faucheurs infiltrés de Samko qui commettent un attentat sur mon otage de gauche et le mettent en critique. Les archers ripostent et abattent les deux indéclicats. Méliador lance un ange gardien sur la Lionne Rousse qui est prête à foncer à travers les lignes adverses, avec en ligne de mire Mirvilis. Avant ça, ce dernier lance un éclat de Lahn qui sonne toute mon armée et la rend aveugle. Ma Lionne couvre la distance à tâtons dans le brouillard, percute un garde avant de poursuivre sur Mirvilis. Un coup de maître plus tard, le baron d'Allmoon n'est plus... Quel soulagement ! Mais la partie n'est pas finie car c'est vraiment dur de protéger des otages si fragiles. Mes archers font rempart de leur corps sur celui qui est en critique et l'amènent au bout. L'autre s'échappe de la mêlée avec un faucheur alors que mon chevalier et la Lionne finissent les gardes royaux, non sans mal, car quand on balance un coup de maître avec un torque et une force de la vertu et qu'on fait double 6 sur un garde royal, il se marre bien !

Score final : Lionne Rousse 3 – Mirvilis 0 GA +481

C'est la fin de la journée, j'ai 21 PV et un GA de plus de 1000. Je me prends à rêver d'un podium voire d'une victoire au tournoi vue la très bonne première journée que j'ai passée.

Espoirs vite douchés le lendemain matin face à l'ennemi héréditaire des lions !

Ronde 4 : contre Pierrodactyl et ses morts-vivants d'Achéron

Scénario : Divine Comédie

De même que ma compo est à thème éclaireurs, celle de Pierro est à thème volants avec 2 molochs et 2 succubes. + Janos en mage qui blaste et invoque. C'est assez monstrueux ! Dès le début de la partie, je tente de clouer au sol ses 4 créatures volantes afin de me préserver des charges en piqué.

Malheureusement Mémé rate son sort de source de lumière (2 fois sur 4 matchs me dis-je, avec une proba de 1 risque sur 9 !) et ne pourra une nouvelle fois pas beaucoup booster ses copains. Les faucheurs se décident à faire quelque chose pour une fois et mettent en critique une succube. La Lionne Rousse charge un moloch (sans son ange gardien mais avec une force de la vertu), alors que le chevalier s'occupe du deuxième

Mais un petit sort met en grave la Lionne Rousse qui mourra au combat suivant sans avoir pu porter un coup. Le chevalier s'en sort mieux en infligeant un critique au moloch. Tous les deux mourront au tour suivant lorsque Janos décidera d'envoyer une boule de feu dans le tas ! ^^ La partie est pliée au tour 2. J'essaie de ralentir la prise des objectifs avec Mémé et mes archers, qui meurent petit à petit sous les coups du Moloch et des succubes, mais le dernier Moloch parvient à me prendre un marqueur dans mon camp, me privant de points de victoire. Partie agréable malgré des jets de dés pas très bons pour moi, mais surtout, la compo et le jeu de mon adversaire étaient très bien huilés !

Score final : Lions 0 – Achéron 2 GA -279

A la fin de la rencontre, j'annonce à Pierro que j'ai épuisé mon stock de 1 et de 2 sur mes jets de dés pour la journée. Je ne pensais pas être aussi visionnaire...

Ronde 5 : contre Ours et ses nains de Tir-Nâ-Bor

Scénario : Les statuettes

Je découvre des figurines de nains très joliment peintes, mais en voyant la liste d'armée de mon adversaire, c'est beaucoup moins joli ! Et je me dis que les victoires de la journée d'hier sont bien loin...

Des nains full tir avec 2 bombardes, Lorarkhon avec B.O.U.R.R.I.N et Nerak avec son arbalète à répétition ! Ca fait beaucoup de combattants très dangereux à neutraliser. Il ne va pas falloir rater mes sorts, mes charges et mes tirs avec les faucheurs. Mais très vite, mes craintes s'envolent, les lions se déchainent. Les faucheurs tuent une bombarde, la Lionne Rousse charge au milieu de la ligne naine Lorarkhon, et encaisse une charge d'un dévastateur d'assaut sans broncher. Elle finit le tour 1 en critique néanmoins, qu'elle régénère très facilement grâce à de jolis jets de dés. Méliador se planque derrière son pavois des baronnies échappant à un tir de bombarde et deux tirs d'arbalète.

Enfin le chevalier vient protéger les archers en découvrant Nerak et en se plaçant pile devant lui et absorbant les 4 tirs d'arbalète rageurs envoyés par celui-ci.

Tour 2, le chevalier empale Nerak, la lionne découpe Lorarkhon et un soldat des plaines et les archers blessent à tout va. Mes jets de dés sont systématiquement des 3, 4, 5 ou 6, alors que Ours me fait des jets d'attaque incroyables (du plus de 20 !) mais tape systématiquement dans le 1...

La partie se termine avec un armurier encerclé par mes combattants alors que le chevalier va tranquillement placer sa statuette au pied de l'idole de droite.

Score final : Lions 3 – Nains 0 GA +499

En remplissant ma feuille de fin de ronde, je me dis que je suis relancé pour le podium et j'apprends que c'est moi le vainqueur du tournoi (de peu car c'est uniquement au GA) ! Victoire de la lumière, avec Lions et Griffons aux deux premières places ! Je ne redescendrai alors de mon petit nuage que le lundi matin devant la dure réalité d'une réunion de travail qui m'ennuiera au plus haut point...

Alors merci à tous ! De joueur très intéressé par ce jeu je suis devenu grâce à ce forum et ce tournoi un fanatique de confrontation !!!

aidos

Ronde 1 : Cadeaux des Dieux avec Dragosth (MV)

Déploiement classique, je mets les faucheurs dans son dos et je gagne la DIS ce qui me permet de bloquer Ganzir et le moloch avec. Le moloch se débarrasse de son faucheur au corps-à-corps, par contre Ganzir rate sa boule de feu, n'arrive pas à tuer le faucheur au corps-à-corps, puis lors de son activation suivante rate encore sa boule de feu (ou tape les jambes) ce qui permet au faucheur de se désengager et de finir la partie en vie après avoir bloqué Ganzir deux tours.

Pendant ce temps-là au milieu un garde royal s'empare de l'épée tandis que l'autre va contrôler l'autel de droite avec un garde à pic. Mirvilis reste planqué et utilise corps astral pour invoquer son élémentaire en vol.

L'élémentaire se fait charger par le moloch mais ce dernier disparaît rapidement, de même que le golem lazarian qui avait chargé le garde royal porteur de l'épée.

A gauche, l'autel qui n'était tenu que par un garde à pic est pris par les zombies. Après la fin de l'empoignade centrale le porteur de l'épée maudite arrive sur le dernier zombie et l'élimine, me permettant d'égaliser le nombre de marqueurs sur l'autel.

Résultat : victoire 2-0 (l'épée est dans la moitié de table adverse, autel de droite contrôlé, égalité sur celui de gauche).

Ronde 2: Timber avec Zeiren-sama (DEV)

Je déploie mes gros au centre, planqués derrière un bâtiment et je réparti les archers et gardes à pic pour couvrir la gauche et la droite. Les faucheurs commencent devant la zone des dévoreurs pour tenter de bloquer il me semble Zeiren et le veneur. Si je me rappelle bien l'un des deux rate son test de courage et laisse du coup sa cible filer.

Les archers ciblent les voraces et les crocs et réussissent à en blesser plusieurs (et même à en tuer au moins un il me semble).

Ceux-ci se jettent sur les arbres pour les couper au plus vite mais l'un d'entre eux résiste et reste à 1PS. Après un tour d'avancée prudente, les gardes à pic s'en prennent aux deux arbres des extrémités et mettrons deux tours pour les abattre sans être inquiétés.

Du côté du centre (comment ça ça ne veut rien dire), Mirvilis reste encore une fois planqué pour lancer ses sorts. L'éclat de Lahn permet de neutraliser le veneur et déviter un malus de charge sur garde royal couvrant le flanc droit du bâtiment et qui se retrouve aux prises avec un vorace ainsi que le tyran ou le carnassier (que j'appellerai Grand Méchant Loup 1 car je ne sais plus lequel était lequel). Sur deux tours de combat le garde royal est protégé trois fois par son armure sacrée (deux double 5 et un double 4) ce qui lui permet de bloquer GML1 et d'éliminer le vorace.

A gauche du bâtiment Zeiren arrive dangereusement proche de Mirvilis, mais les sorts de ce dernier font des miracles et Zeiren se fait éliminer par une boule de flamme et un glaive chimérique à bout portant.

Je ne sais plus ce qu'il advient de GML2, il était au centre de la table, peut être en combat avec le 2nd GR.

Enfin le veneur arrive au contact de Mirvilis (et/ou du serviteur de la chimère) par la droite du bâtiment mais fini par être éliminé, possiblement après la mort du serviteur je ne suis plus sur.

Résultat : victoire 1-0

Ronde 3: Escorte avec Aoidos (AL)

Mes escortes sont les gardes à pic et le serviteur de la chimère. Je place les otages à gauche avec Mirvilis, un archer qui couvre la droite, les GR au centre et les faucheurs qui au bout à droite devant son otage.

Lui choisit ses archers et faucheurs comme escorte, place les premiers tout à droite et les seconds tout à gauche. Le chevalier est déployé au centre tandis que la Lionne Rousse et Méliador se mettent à 20cm devant Mirvilis.

J'avance mes faucheurs devant son otage et fait deux tirs en courte dessus plutôt que de charger, l'otage ne meurt pas et les archers répliquent en ratiboisant les faucheurs.

Avec Mirvilis j'avance un peu pour révéler Méliador (la Lionne était déjà dans le rayon de conscience) et je lance éclat de Lahn puis un glaive sur Méliador qui ne fait qu'enlever un PS à son pavois des baronnies.

Méliador fait une source de lumière et booste la Lionne qui charge le garde à pic qui est devant Mirvilis pendant que ses faucheurs avancent et que je rapproche mes gardes royaux de la gauche.

La lionne tue son garde puis poursuit sur Mirvilis et l'abat également.

Les gardes à pic restants avancent avec l'otage jusqu'à rencontrer les faucheurs tout en se faisant rejoindre par le chevalier et ils meurent sans rien faire.

Le serviteur de la chimère se barre vers le centre avec son otage pour essayer de distancer la lionne qui s'occupe d'un des GR. L'archer de droite se rapproche de ses trois archers escorte de droite et n'arrive pas à les toucher.

Alors qu'on finit le tour, il est 19H passé, théoriquement c'est fini et ça fait 0-1 puisqu'il a plus d'escortes en vie que moi mais n'a pas encore fait sortir d'otage. On nous dit de faire encore un tour, ce qui lui permet de faire sortir ses deux otages et de finir ce qu'il me reste sur la table.

Résultat : défaite 0-3, j'ai dit que j'aimais pas ce scénario ? (et, oui, j'ai fait n'importe quoi)

Ronde 4: Divine Comédie avec Butters (GRI)

Les deux temples sont positionnés vers le centre des zones de déploiement.

Pour le déploiement je mets un garde à l'arrière pour gêner le déploiement des thallions mais il reste suffisamment d'espace pour qu'ils se placent dans ma zone, à portée de charge de Mirvilis mais donc révélés grâce à conscience.

Je gagne la DIS au premier tour alors que j'avais 2 point de moins que Tibérius, je fais tirer deux archers sur un des thallions qui passe en grave ou critique et le dernier archer engage le second thallion. Le serviteur de la chimère fait un mur de lumière pour se protéger du chasseur de ténèbres qui est en face.

Les gardes à pic déployés à l'avant avancent sans ramasser de token pour éviter de se faire charger par les prétoriens tandis que celui qui était à l'arrière charge pour prêter main forte à l'archer contre le thallion.

Les prétoriens et les lanciers s'avancent pour prendre des marqueurs sauf un lancier qui garde son temple et réussit à se débarrasser du faucheur déployé derrière ses lignes avant qu'il ne puisse subtiliser un marqueur. Les gardes royaux s'avancent et celui de gauche est chargé par Tibérius.

A la fin du 1er tour je décide de ne pas entretenir le mur de lumière du serviteur, mauvaise idée, le chasseur de ténèbres en profite pour le blesser ainsi qu'un des archers.

Les archers ripostent et je crois l'élimine (ou bien Mirvilis peut être).

A droite le garde royal se fait charger par un prétorien mais réussit à l'éliminer avec un coup d'arme sacrée.

A gauche le lancier ayant récupéré un jeton combat un garde à pic. Ils font tous les deux full attaque et tous les deux ils n'arrivent pas à s'infliger de blessure.

Le garde royal engagé avec Tibérius résiste encore un tour grâce au soin de Mirvilis et Tibérius utilise sa rune de soin pour effacer les dégâts qu'il a pris du garde royal et des sorts. Pendant ce temps-là les étincelants avancent dans le ciel vers mon temple. Voyant le résultat du premier round, le lancier de gauche se désengage pour aller vers son temple mais mon garde le charge et s'en suit un autre enchaînement d'attaques qui ne blessent pas. Le GR de droite charge le second chasseur de ténèbres après avoir essuyé ses tirs sans broncher et l'élimine facilement, cependant j'aurai mieux fait de l'ignorer pour lui faire rapporter le marqueur qu'il avait récupéré du prétorien. En effet Tibérius réussit enfin à se débarrasser de son adversaire et chargera ce 2nd GR au tour suivant. Le prétorien du côté gauche se charge du serviteur et des archers puis se replie pour rapporter son marqueur. Du côté du thallion l'enchaînement est confus dans ma mémoire mais mon garde est finalement éliminé, un étincelant viens se mêler à l'affaire ainsi que mon faucheur restant, tandis que le 2nd étincelant viens me piquer un marqueur. Le garde combattant le lancier profite qu'il soit déjà activé pour se désengager et courrir vers le temple ennemis mais il n'arrive pas à l'atteindre. En début de tour je dois choisir entre activer en premier Mirvilis qui est sous la menace du thallion et le garde qui tente d'atteindre le temple. Je choisis Mirvilis et blaste le thallion, du coup mon garde se fait intercepter par le lancier qu'il avait laissé derrière lui et je crois par une autre fig dont je ne souviens plus (lancier ?) Au final je n'ai plus que deux marqueurs sur mon temple et plus grand chose sur la table et lui n'a que deux marqueurs suffisamment proches pour être déposés dans les temps. Résultat : défaite 0-1

Ronde 5: Les statuettes avec Altfriz (DRZ)

Je donne mes statuettes aux deux gardes royaux, assez au pif car j'ai pas d'idée de comment gérer le scénar qui demande d'être présent aux deux bout de la table alors que Mirvilis va devoir rester planqué pour éviter les pestes, les arbalétriers et Ysis.

Je planque mes mages derrière un mur vers le milieu de ma zone (coté droit de la table) avec un GR à chaque bout et les archers et gardes répartis le long de la ligne.

Il place ses archers et pestes relativement groupés côté centre ainsi qu'un centurus tout à gauche et un autre vers le milieu de sa zone.

Ysis et les skorizes se déploient à mi-chemin de la petite idole, tandis que mes faucheurs se mettent en position pour bloquer les centurus.

Ysis tente de sniper Mirvilis mais heureusement le serviteur, que j'ai oublié de positionner pour pouvoir lancer ténacité de la chimère sur Mirvilis, bloque la ligne de vue. C'est lui qui prend donc le tir et passe en critique.

Les deux gardes à pic de gauche se placent en écran pour éviter une deuxième tentative de snipe tandis que celui tout à droite se trouve désœuvré et va monter la garde contre la grande idole.

Les skorizes qui avaient passé un tour à revenir de l'autre moitié de la table chargent un garde à pic ainsi que le GR encore porteur de statuette qui s'était avancé au milieu de la table.

Le second GR viens soutenir son collègue tout en faisant sauter une mine à l'arrivée. Le skorize en souffre plus que les deux GR. Après avoir écrasé les faucheurs, le centurus de gauche cours vers la petite idole tandis que l'autre charge le GR porteur de statuette.

Une peste blessée va se cacher dans un décor et Mirvilis recule vers la droite pour se cacher d'Ysis.

Le premier garde royal réussit à tuer son skorize et le second résiste face au centurus. L'autre skorize ayant été contre-chargé par le second garde à pic tue un garde mais pas l'autre il me semble.

La peste qui s'était cachée tente de charger Mirvilis mais échoue de quelques cm et se fait abattre par les archers qui se trouvent juste à côté.

En s'y mettant à deux, les GR réussissent à abattre le centurus resté dans sa zone de déploiement tandis que l'autre reviens après avoir déposé sa statuette dans la petite idole.

A force de magie, Mirvilis finit par éliminer Ysis et le skorize restant.

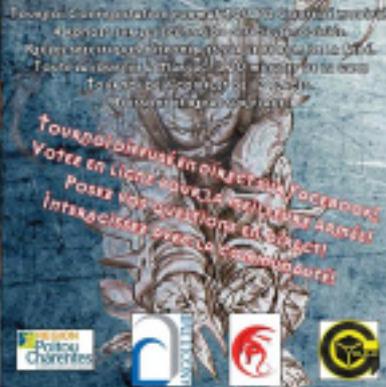
Il ne reste à la fin plus que le centurus qui était allé à la petite idole, je le charge pour le bloquer puis le blaste à la magie, avant de me rappeler que je voulais essayer de le garder en vie pour tenter de gagner le temps d'aller déposer ma deuxième statuette.

Résultat : égalité 1-1

Samko



CONFRONTATION
TOURNOI
D'ANGOULEME
9 juin 2018



TOURNOI DE MARSAC 2018



CR tournoi de Marsac

- 1) Fingo (Ophidiens) : 32 / 1395
- 2) Atticus (Dirz) : 28 / -103
- 3) Samko (Mid Nor) : 23 / +341
- 4) Butters (Griffon) : 21 / +237
- 5) Docteur Hareng (Gobs) : 20 / +821
- 6) Kitutou (Sessais) : 20 / +510
- 7) Tamorky (Mid Nor) : 18 / +28
- 8) Red Eye (Dirz) : 15 / -77
- 9) Azzoth (Gobs) : 12 / -41
- 10) Stylnox sur 3 rondes (Wolfen) : 13 / -215
- 11) Yollande (3 rondes) (TNB) : 6 / -851
- 12) Shino (Cartomanciens) : 5 / -1094

Les scénarios joués ont été :

- Les trois ponts
- Croisade en traître
- Les anneaux de pouvoirs
- Les piliers de magie

Les listes d'armée :

Fingo :

S'Ygma + aile des abysses + cycle éternel + invocation de sombre + mur d'eau + nymphe + galvanisation mystique + orbe de désintégration + pendentif du mirage suprême
2 archers ophidiens
Gardien
2 guerriers ophidiens
Vortiran

Atticus

Sasia Samaris II la rose du désert + invocation de sombre + invocation des ténèbres + portail de ténèbres mineur + mur de terre + marche forcée + mille déchirures + arcane I : Le magicien
Bête némésis + traitement : Némésis
3 guerriers kératis (A)

6 arbalétriers (A)

Samko

Yh-Ibenseth + rune de volonté suprême + potion de rapidité mineure
Musicien
Porte étendard
3 moissonneurs
2 craches-feu
Licteur + excroissance tentaculaire + soin mineur + célérité des ombres + marche forcée
2 guerriers de l'Hydre
2 cavalier de la ruine
3 égarés

Butters

Tiberius + rune de soin suprême + rune de volonté suprême
2 garde prétoriens
2 chasseurs de ténèbres (B) + marche forcée + flèche d'Hécate
2 thallions
3 lanciers
3 étincelants

Docteur Hareng

Becbunzen II + boulon sacré + masse folle à naphte
Musicien et gniard
Porte étendard (B)
2 chevaliers
La Babayagob + attaque primaire de feu + boule de feu + boule de flammes + marche forcée + téléportation mineure + glas + balai de Zoukhoï + rune de soin majeure
Roue folle
Gidzzit le sonneur + fatalité + parchemin de foudre + vitesse du vent + mur d'air + clochette du Dieur Rat
6 maraudeurs

Kitutou

Enoch l'élémentaliste + invocation de l'eau + présence + entraves aquatiques + perle de purification + spectre de l'ambact + attaque

primaire de feu + rune de volonté mineure + onguent de la déesse

Kyran II) le chasseur + attaque primaire de feu + invocation d'éolim + asphyxie + rage du guerrier + onguent de la déesse
Shaman + attaque primaire de feu + invocation d'éolim + soin mineur + rafale
2 druides (A) + attaque primaire de feu + invocation d'éolim
3 archers keltois
3 guerriers fureur
3 gardiens de la lande
6 guerriers keltois (B)

Tamorky

Kanishar le cannibale + masque du tortionnaire
Porte étendard
Organiste
2 rôdeurs des abîmes (C)
Cyclope
Crache feu
Mahal l'envoûteur + chaos intérieur + main de peste + nymphe + mur de ténèbres + entraves aquatiques + marche forcée + poupée : évasion
Neuvième fidèle + possession + chant des possédés + abnégation + intimidation
3 hallebardiers
3 maraudeurs des gouffres

Red Eye

Cypher Lukhan II+ traitement : M-65/ Sang obscur + rune de volonté suprême
Clone dasyatis + traitement : Némésis
Guerrier skorize
3 pestes de chair (B)
3 guerriers kératis (A)
2 arbalétriers (A)

Azzoth

Becbunzen I + potion de rapidité mineure
Musicien et gniards
Porte étendard (B)
2 souffleurs

CONFEDÉ

Gidzzit II le sonneur + soin mineur + frappe impulsive + étreinte de l'éthéré + marche forcée + évolution empirique + fatalité

2 nobles (A)

Troll noir pirate

3 mutants (A)

3 maraudeurs

Stylnox

pyrotechnie + émeute carmine + fragment de lune + totem d'Yllia

Familier du feu

2 shamans + cycle éternel + invocation d'hydrim + mur d'eau + esprit de la meute

2 traqueurs

2 guerriers croc

3 chasseurs (A)

Yollande

Fulgur + anneau de clarté + marteau fusion + régulateur de pression

Thermo-blindé + jet de vapeur + thermo destruction

Thermo-prêtre (lance) + jet de vapeur + thermo destruction

3 thermo-gardes + régulateur de pression

3 gardes-forge (A)

3 arbalétriers

Shino

Agent

Cartomancien (E) + arcane VIII - La justice + éblouissement + aura de lumière + soin de lumière

Cartomancien (C) + flèches d'Hécate + soin mineur + invocation de pyrim + Arcane III - L'impératrice

3 follets féériques

Viess chanteur de la destinée + arbitrage divin + justice de la destinée

Gâchette de Khaurik

3 hommes de main

Vladar l'arrogant + Vorlane + pendentif du mirage majeur

Officier d'artillerie

Ronde 1, 3 ponts contre KITUTOU (sessaïrs) :

Il joue une compo avec beaucoup de magiciens (Enoch, Kyran II, 1 shaman, 2 druides) qui invoquent tous (élémentaire d'eau, Eolîm), et asphyxie et des attaques primaires.

Le reste, c'est archers, gardiens de la lande, guerriers de base et fureur : 20 figs en tout : je me dis que j'ai 3 fois moins de socles et que ça va être coton de gérer ce surnombre, parce que si je perds l'INI, derrière je me fait enchaîner la tronche sévèrement.

Mais il faut noter l'absence de gros blast en face, qui fait que tu peux avancer sur ses mages sans craindre de menace directe et dévastatrice .



à mon avis, c'est capital sur cette partie, même s'il y a eu bien d'autres choses à noter, en particulier justement le fait que je ne perdrais pas souvent l'INI en début de partie.

Mon adversaire choisit de se déployer sur toute la longueur, avec Enoch à gauche, Kyran au centre avec les archers, un druide à chaque aile et un peu de masse un peu partout, fureurs au centre. Concrètement, il s'est divisé en 3 tout seul, sachant qu'il n'a pas de mouvement du tout (les invoc ne font pas le scénario).

Je mets mes guerriers en face d'Enoch (objectif ralentir sa petite troupe), casser un max de piétaille avant de crever, c'est exactement ce qu'ils ont fait !

Mon Vortiran et S'Ygma au centre cachés, les archers autour d'eux cachés aussi, le gardien tout à droite.

Mes archers vont commencer par sniper les gros mages adverses pour leur enlever leur onguent de la déesse puis les tuer avec le toxique plus tard dans la partie. S'Ygma invoque des sombres, ses mages invoquent des Eolîms et un élémentaire d'eau qui va pomper quasiment toutes les gemmes d'Enoch.

Sur le flan d'Enoch justement, ses piétons s'avancent sur le pont, mes guerriers vont faire le ménage mais Enoch va en bloquer un avec ses entraves tandis que l'élémentaire va finir par tuer l'autre.

De l'autre côté de la table, le gardien aidé d'un sombre et des blast de S'Ygma (qui reste tout de même assez proche du centre), va prendre le pont de droite après avoir tout nettoyé (en même temps, les élites ophidiennes, c'est spécialement taillé pour nettoyer de la piétaille.

Au centre, le Vortiran aidé des blast de S'Ygma et d'un sombre va nettoyer le centre adverse. Tour 3 je gagne la tactique et mon Vortiran fait fuir se trois archers juchés sur une colline.

Il finira la partie en fonçant vers le pont d'Enoch, tuant au passage l'élémentaire d'eau, puis Enoch qui était déjà en critique à cause des archers Ophidiens.

3-0, table rase.

Ronde 2 sur croisade en traître : Tamorky (Mid Nor)

Il joue Mahal qui soigne (Nymph), fait aller vite (marche forcée + poupée d'évasion), et fait chier (chaos intérieur, mains de peste), un fidèle de base qui rend abominable + PEU+1, plus un EM avec Kelzaral qui donne aussi PEU+1, un cyclope et de la masse (boosté PEU 9+abominable, ça pique).

Je porte les reliques (gardien, Vortiran, guerrier), il doit me les prendre et moi sortir de la table avec.

Je suis au centre, avec mes élites au milieu, mes archers autour, mes guerriers de chaque côté des archers et S'Ygma plutôt tout à droite, en face du gros de son armée. Deux grosses maison me protègent sur mes flancs. Déploiement foiré de mon adversaire qui place son crache-feu avancé flanc gauche en compagnie de 2 rôdeurs, presque rien au centre gauche (3 hallebardiers) et le reste de son armée très à droite en fond de table.

Le souci c'est que mes archers peuvent directement défoncer ses rôdeurs, donc il se repliera tour 1 pour cacher ses rôdeurs derrière une maison.

Mes archers tuent le crache-feu, je vais donc pouvoir, comme prévu, me faufiler par la gauche en évitant le gros de son armée... à moins que...

Il choisit de faire foncer son Cyclope en dernier (marche forcée+course) par la droite, vers S'Ygma, en passant derrière la maison. Mon magicien avait invoqué ses sombres tranquillo et se disait qu'au prochain tour, le cyclope allait déguster, sans compter qu'il avait ainsi mis sa plus grosse menace à l'opposé de la direction prise par es porteurs de reliques...

Je me place de façon à pouvoir raser tour 2/3 ses rôdeurs+hallebardiers avec mes porteurs de reliques + archers, le second guerrier, les sombres et S'Ygma (blast+mur d'eau) n'auront plus à gérer l'avancée du reste de l'armée en bloquant le centre.

Avec conscience, le cyclope prend une FOR 15 assez violente : S'Ygma ne prend pas de risque, elle s'envole avec les ailes des abysses, mais le Cyclope, s'était une putain de feinte. Il est soigné avec Nymphé, avec la poupée d'évasion il se retrouve pas loin du centre, et avec marche forcée + charge il va pouvoir me mouliner mes porteurs de reliques ! Sauf qu'il est trop court parce qu'avant qu'il ne soit activé je place un guerrier et bloque le passage vers mes porteurs à l'aide d'une maison. Le cyclope défonce mon guerrier qui a donc fait son taff, mur d'eau+sombres pour bloquer l'avancée de son mole de trouppaille+EM font le taff aussi, en blessant au passage quelques crottes.

Tour suivant Kelzaral, qui fait le vaillant en tuant un sombre près de S'Ygma, prend une chitite désintégration des familles et rate son ids/6, donc crève comme une merde. Le cyclope quand à lui charge mon guerrier, qui ne fuit pas, puis les deux autres porteurs viennent en renfort et font un hachis parmentier de Cyclope sauf venin. Mon adversaire n'a plus rien de significatif à m'opposer pour m'empêcher de sortir et de le raser, donc on s'arrête là.

Table rase, 3-0.

Fingo

Pas de résumé détaillé mais quelques mots sur chaque partie :

Ronde 1 contre Yolande, son Fulgur et sa vapeur à tout va.

Entrave aquatique contre Fulgur, ça fait gagner du temps. Les rodeurs, c'est du bonheur sur ce scénar, le cyclope qui déroule un flanc avant de revenir au centre avec poupée d'évasion pour casser Fulgur, le crache feu qui touche 3 fois en trois tir. Table rase en perdant 159 PA.

Ronde 2 contre fingo et ses ophidiens. Je suis du mauvais côté du scénar (je ne vois pas beaucoup d'armée qui veut se retrouver du côté de ceux qui portent pas les reliques dans cette configuration) contre la compo que je crains le plus (on avait cherché pendant un moment en voiture avec Hareng et pas trop trouvé de plan de jeu viable dans ce match-up). Et en plus, je fais n'importe quoi sur le déploiement et le tour 1. Je me fais raser en prenant 73 PA seulement.

Ronde 3 contre Hareng, baba, sa roue et sa horde. Troisième perso volant et second magicien volant ingérable pour moi. Je suis du mauvais côté de l'histoire encore une fois et mon plan de jeu n'était pas bon je pense (jouer tas contre tas). Et en plus je déchanté bien, ratant mes miracles/sorts et ne prenant jamais la discipline. Je me fais table rase en prenant 100 PA en face. Tour 1, il perd ses feu-follets, son agent est en critique et on prend deux piliers chacun.

Ma compo déroule, le cyclope a un boulevard de son côté et Mahal bloque son perso en le laissant deux tours de suite à 0 de mouvement. Je prends le pilier central et les deux siens dans le même tour avant de le raser. Je perds que 6 PA sur la ronde. Au final 4 rondes très polarisées où ça a été tout l'un ou tout l'autre. Mais énormément de plaisir.

Quelques retours généraux :

- Autant je trouve les archers Ophidiens équilibrés et qu'ils me semblent valoir leur 50 points (et pourtant ils m'ont déroulé mais contre du mid nor non armuré, ça me semble logique), autant S'Ygma et son orbe, il faut augmenter sérieusement le prix des deux.
- J'aime bien la règle utilisée pour le placement des dés et l'ordre des combats.
- Les nouveaux prix en mid-nor me semblent bien. Poupée d'évasion, ça me semble par contre bien con et vous devriez la surveiller à moyen terme pour en augmenter le prix si ça dégénère.
- Je pense qu'il y a un souci avec le scénar 2 où le jet de dé qui permet de savoir qui attaque/défend est trop important vu qu'un des deux côtés est vraiment favorisé par le setup actuel.

Sur ma compo :

- Le cyclope, quel thon ! Du bonheur.
- 25 points pour le crache feu, ça semble être le juste prix.
- Je n'ai pas du tout été convaincu par les maraudeurs. Autant jouer du rab d'hallebardiers. Ou une paire de moissonneurs qui m'ont bien manqué.
- Je n'ai pas incanté un seul chaos intérieur du tournoi et c'est un peu frustrant vu comment j'aimais ce sort avant.

Tamorky

I La compo

Tout d'abord mon armée qu'elle est belle et qu'elle fume au vote tout plein d'armées en plomb :

Alors au premier plan on peut voir des Pestes qui me servent en fait de proxies pour des Sombres. Dans mes parties de test j'ai eu l'occasion de dépasser les 8 sombres invoqués, mais le format (2h) faisait que baser ma stratégie sur l'invoc et la noyage de l'adversaire sous le nombre aux tours 5 & 6 risquait d'être mise à mal par le temps imparti. J'ai donc plutôt joué des Murs de Terre que des Sombres.

Au second plan on voit mes deux cartes d'arbalétriers. Tant qu'à jouer des bloqueurs pas cher, autant qu'ils collent du dégât direct non ?



Juste derrière, j'ai mes proxies de Kératis. La compo initiale comptait 6 Kératis, mais je n'en était pas satisfait lors des tests, j'ai donc remplacé un groupe de trois Kéké par

Les Kératis



CONFEDÉ

La Bête Némésis. La Bête Némésis a deux visages.

Le premier, le visage réel : 2 de DEF 8 de RES, elle est très fragile. La peur avec toutes avanies amplement discutées est un atout tactique (le principal est de ne pas être emmerdé par des bloqueurs) mais ne fait pas le café.

Le deuxième, le visage fantasmé : 10 de Peur Abominable, 7/15 Tueur Né Furie Guerrière sur du 15 de MOU, c'est ingérable ! Il faut clairement mobiliser toutes les ressources pour la gérer !

Or ce visage fantasmé fait tout le charme. En Griffon je jouais le canon. Je n'ai jamais tué 80 PA avec un canon, mais sa simple menace fait déjouer l'adversaire. Là c'est pareil pour la Bête Némésis : sa simple menace fait déjouer l'adversaire. Je vais vous raconter ça.

La Bête Némésis vue de face :



Derrière on voit Sasia Samaris et Donald. Donald, c'est le petit surnom de l'élémentaire de Ténèbres qu'elle invoque. J'espérai que Donald aussi ait un effet psychologique mais en fait il est bien moindre que celui de la Bête, tant pis.

Sasia en train d'invoquer Donald :



Donald :



II Première ronde : Trois ponts

En première ronde, je tombe sur le pire appariement : les Griffons Juste et Hypériens de Butters.

A La liste d'armée adverse



Avec en particulier le Diacre Charal, steak parmi les steaks, le truc ingérable : Tibérius. Ajoutez à cela deux clients qu'il va falloir gérer, les Thallions, qui vont bien évidemment vouloir se farcir Sasia et son 6 de RES.

À côté des ces deux menaces que je ne sais pas gérer, on trouve du bon vieux Garde Prétorien des familles, 3 lanciers bloqueurs, et 2 étincelants. Il ne faut surtout pas sous-estimer ces deux-là dans un scénar de contrôle, leur spécialité, c'est de décoller, se faire oublier et venir se poser comme des petites crottes pour contester le contrôle à la puissance...

B Plan de bataille

Mon plan de bataille initial était de poser un bon gros mur de terre sur un pont, avec un arbalétrier derrière pour le contrôler, et ensuite de me concentrer sur les deux autres. Problème : pour réaliser ce plan il faut que j'ai la DIS (pour pouvoir m'activer avant que l'adversaire ne prenne le pont) et pas d'éclairer tireur, sinon mon mage va se faire shooter et le plan va tomber à l'eau. Quand je vois l'appariement, je déglutis. Mon plan est tombé à l'eau.

C Déploiement

Butters gagne la DIS, il déploiera donc en dernier ses Thallions.

À ma grande surprise, Butters se déploie au milieu, avec juste un lancier face à chaque pont. Quand je joue 3 ponts en Griffon, généralement, je me mets d'un côté, je prends le pont puis je remonte la rivière. Quand on se déploie au milieu c'est très difficile de prendre un deuxième pont sans perdre le premier du fait du manque de mouvement. Ça peut me servir... Je me déploie au milieu en face de Butters, la Bête en face du guet gauche, et 2 arba devant le pont gauche. Tout le jeu de mon déploiement est d'empêcher ses Thallions de me headshot Sasia. Je place donc des figurines autour de Sasia pour qu'elle ne puisse pas être engagée, dont un arbalétrier..

D Bataille
Miracle !

Je prends la DIS !!! Deux de mes arba viennent donc se mettre en interception de ses Thallions, ils sont bloqués, ils ne peuvent plus passer ! Le dernier rompt donc la formation pour aligner un Prétorien prétentieux : Légère !!!

Ses Thallions s'activent et se retrouvent bloqués par mes arbalétriers comme prévu. Ils lancent un tir d'assaut sur les Arbalétriers et là, le drame ! 6/6 !!! Mon arba meurt directement, le Thallion peut réorienter sa charge... il engage Sasia dans le trou laissé par l'arbalétrier ! Contre charge des Kératis pour dégommer l'indélicat, Sasia lance son mur mais la portée ne permet pas de bloquer le pont, tout juste d'essayer d'empêcher Tibérius et les gardes prétoriens de venir m'emmerder le temps que j'ai géré les Thallions. D'ailleurs ces derniers chargent le mur.

Le pont central est perdu, rien de permettra jamais de repousser Tiberius hors de ce pont. Il faut donc changer de stratégie. Il faut que j'engue Tibérius et les Prétoriens au milieu et que je contrôle les deux autres ponts. Ma Bête Némésis s'active et traverse le guet, mes arbalétriers de gauche alignent le lancier qui contrôle le pont, un de mes Kératis part à droite pour dégommer le lancier de droite.

Phase combat, le mur cède. Les Thallions dégent à coup de Kératis, mais plus rien n'empêche Tibérius de traverser le pont.

À gauche : le lancier dégage et cède sa place à un de mes arba, le pont est contrôlé. J'en profite pour shooter un étincelant, histoire qu'il ne vienne pas se poser pour contrôler le pont. Au milieu je me fais marcher dessus. Mais les troupes qui meurt gagnent un temps précieux. À droite, ma Bête Némésis met en déroute les deux Chasseurs de Ténèbres, le Kératis achève le lancier de contrôle.

Tibérius et un Prêto survivant finissent le travail au centre, mais il est trop tard. Tibérius se précipite sur le pont de gauche mais il est trop loin, pendant ce temps là mes arbalétriers dégomment le lancier de contrôle du pont central, un Prétorien est obligé de venir tenir le pont, à

CONFÈDE

droite ma Bête Némésis prend le risque d'achever les Chasseurs de Ténèbres puis de revenir contrôler le pont avec le Kératis, afin que l'étrincelant ne puisse pas le contester.

On s'arrête faute de temps mais on aurait pu jouer 500 tours l'équation restait la même : je n'avais rien pour tomber Tibérius, donc il avait forcément un pont, il n'avait pas le mouvement pour rattraper donc j'avais forcément les deux autres.

Score final : 2/1

Butters est un adversaire fantastique. Il joue bien, juste, il connaît parfaitement les règles, il est d'une courtoisie à faire sepek un lord anglais. Sa compo sans magie et son Tibérius sans Potion de mouvement le pénalisent, mais il n'a pas fait d'erreurs manifestes.

Moi, je suis content d'avoir su m'adapter et réagir quand mon plan initial est tombé, ce qui est toujours un de mes points faibles. Là, j'ai assez bien réussi, donc j'étais ravi !

III Deuxième ronde : Croisade en traître contre les Mid-Nor de Samko

La compo de samko :

de la Ruine à tenter de sortir sur la gauche et sur la gauche je mets mes arba (qui ont une chance de l'aligner) et mes Kératis. Ben ça ne marche pas ! Samko joue bien, il vient même merder mes arba et mes Kératis avec ses moissonneurs et son dernier Cavalier de la Ruine, j'ai lui tirer dessus et courir avec un Kératis qui s'est libéré, il arrive à s'enfuir.

Au centre je bloque ses projets en posant un Mur de Terre qui l'empêche de manœuvrer. Invocation d'Élémentaire des Ténèbres et de Sombres, puis, frustré par la fuite du Cavalier de la Ruine, je lance mes invocations et ma Bête Némésis au close dans le tas. Les dés me sont favorables, je lui marche dessus et récupère les Reliques.

Victoire 2/1

Je ne vois toujours pas comment je pouvais empêcher son Cavalier de la Ruine de sortir... si vous avez une idée, ça me servira pour la prochaine fois !

Samko joue bien, il ne fait pas d'erreur, par contre il a le même défaut que moi : il joue lentement. Du coup on finit la partie tour 3. Je pense vraiment qu'une demie heure en plus dans les rondes ne serait pas du luxe, je n'ai

chiches FOR 15 sur RES 8, je ne serai plus dans le même état pour passer mes dés supplémentaires que lui qui se sera pris du FOR 15 vs RES 14...

Mon plan de bataille

Je me déploie à gauche pour qu'il se déploie en face de moi. L'objectif est de le bloquer avec des Murs de Terre à gauche pendant qu'à droite mes Kératis en fourbes passeront dans sa zone de déploiement le temps que je chope l'anneau et que je me casse...

Le plan se déroule à merveille ! Il est obsédé par la Bête Némésis sur laquelle il colle Becbunzen + le Troll + un Mutant. Le Mutant l'enverra ad patres sur le premier dé... C'est à ce moment là qu'il se réveille et se rend compte que les Kératis à droite aidés par l'invocation de Ténèbres viennent de plier ses Chevaliers Ströhm et de récupérer leur anneau ! Au centre, protégé par des Murs de Terre, un petit arbalétrier est venu récupérer l'anneau central et commence à courir ! Tout le monde se précipite à leur poursuite, mais les Kératis courent plus vite surtout que Sasia continue d'envoyer des Sombres pour freiner tout ce beau monde.

Victoire 3/0

Assez fier d'avoir réussi à faire triper Azzoth sur la dangerosité de la Bête Némésis au point qu'il se mette à déjouer et s'obnubiler tout seul sur cette dernière...

Dernière partie : Finale contre fingo !

Fingo jouais une compo purement dégueulasse, un truc vraiment infect qui pose des chiche FOR 15 sans que tu ne puisses faire quoi que ce soit. Je rappelle que ma Bête Némésis n'a que RES 8 donc si S'Ygma éternue, la Bête dégage. Idem, fingo a des archers harcèlement toxique, le genre de truc qui te fait des trous énormes dans la compo. Rajoutez à cela sa «piétaille» à carac monstrueuses et que des grans socles afin de pouvoir contrôler les objectifs.

Dès le début, mon plan est de jouer le 2/1 conscient que je n'arriverai jamais à aller contester les piliers de fingo. Je place donc PLEIN de décors. Mon but est de coller des murs de Terre, bloquer ses déplacements, choper le milieu et résister sur les côtés.

Concrètement c'est ce qui s'est passé. Fingo a flippé de ma Bête Némésis et n'est jamais monté au créneau ce qui m'a permis de gérer le milieu avec des murs de terre. Mes arbalétriers ont réussi quelques tirs ce qui a permis de canaliser sur les côtés, et quand au dernier tour fingo envoie enfin sa piétaille (sans soutien à distance du coup occupé à tenter de contrôler le milieu) ma Bête Némésis la bouzille et sauve mes piliers.



Trois problèmes :

- Il a la DIS
- Il a des éclaireurs
- Il a du mouvement

Vient s'ajouter un ENORME problème : c'est Samko qui doit sortir. Il est en effet beaucoup plus facile de sortir que d'empêcher de sortir.

De base, je ne vois juste pas comment faire : Il a la DIS et il a des Cavaliers de la Ruine à 15 de MOU. DONC il va pouvoir placer son cavalier de la ruine à 26cm en dernière activation du tour 2 pour le sortir en première activation du tour 3. DONC je suis censé empêcher son Cavalier de la Ruine de se placer à moins de 56 cm du bord fin de tour 1. Ben j'essaie. Je me déploie central, Bête Némésis sur la droite pour forcer le Cavalier

jamais fait 6 tours dans aucune des parties...

IV Troisième ronde contre les Gobelins d'Azzoth sur les Anneaux de Pouvoir

Plusieurs trucs relou dans la compo d'Azzoth :

- le surnombre (mais c'est assez classique pour un gob)

- Becbunzen et son EM qui m'empêche de faire flipper son armée
- le Troll Noir Pirate

Parce qu'un Troll Noir Pirate, ça regarde une Bête Némésis en rigolant :
12.5 - 1 - 5/15 - 3/14 - -9/0
régénération/5

La grosse différence ? Lui il a de la RES. Alors on va me dire que j'ai plus de dés de combat, c'est vrai, mais quand je me serait pris deux

Mes Kératis se sont sacrifiés pour démolir le pilier central ce qui les faisait rentrer dans la zone de S'Ygma. Ils ont réussi à le détruire et à le contrôler avant de mourir dans les atroces tourments de l'Orbe de Désintégration.

Fingo a clairement déjoué, entre le stress, l'heure tardive et la fatigue. Il avait une compo pour m'explorer. Je n'ai toujours pas compris pourquoi il n'a pas fait s'envoler S'Ygma qui aurait pu blaster sans que je ne puisse faire quoi que ce soit, pourquoi il n'a pas détruit mes murs, pourquoi il n'a pas chargé sur les côtés avec son infanterie soutenue par ses archers... il m'a laissé mettre en place mon plan, peut-être parce que ce plan ne pouvait faire que 2/1 et que je ne pouvais remporter le tournoi avec ce score.

Toujours est-il que :
VICTOIRE !!!

4 victoire en 4 matchs !!!

Atticus

Merci à tous pour ce tournoi vraiment top. Fingo pour l'orga, sa femme pour l'orga de l'ombre, Corsair pour le stream, Tamorky pour le coaching voitureage.

Ma liste, je remets ici les grandes lignes :

Baba + balai avec au programme du gros blast dans tous les sens.

Becbunzen II avec boulon + masse folle à Naphte

2 strohms

1 roue folle

Giddzit + clochette (autorité + cri de ralliement) avec des sorts de soutien, principalement vitesse du vent

6 maraudeurs

Etat-major

Du monde, une roue folle, mais surtout une inexpérience complète de ma part sur comment je vais jouer tout ça, et ça s'est ressenti dans le tournoi.

La Babayagob a été au top, ventilant ce qui devait être ventilé et survivant à la force du destin.

La roue folle aura souvent été mal employée, si bien que je ne sais pas encore si elle a vraiment fait le taff. Véritable torpille du tour 1 je ne l'ai que rarement envoyé sur la bonne cible, je reste donc très mitigé.

Les strohms ont souvent eu du mal avec les figurines de leur calibre, mais ils n'ont pas vraiment eu de moyen d'expression dans ce tournoi.

Giddzit a fait son taff et bien plus encore, la vitesse du vent est géniale, la fatalité, bien que peu utilisée a toujours été pertinente, et le parchemin de foudre, toujours aussi cool.

Becbun II, comme prévu, il déblaie sec, et c'est plaisant de l'avoir sur la table.

Après un vendredi soir chargé et une nuit courte et chaotique, c'est fatigué que nous allons au tournoi après avoir récupéré Butters.

Partie I, 3 ponts contre Stylnox

On se déploie tous les deux au centre. Pas d'éclaireurs, pas de surprise.

Tour 1

Vu le potentiel de mouvement de chacun, tout le monde reste à distance de l'autre.

Les maraudeurs avancent peu, les wolfens aussi.

En dernière activation, la roue charge au centre, tue un mage générique et un guerrier, poursuit sur un traqueur mais se prend un 6-6 (et j'oublie qu'il a 5 points de vie).

Tour 2

Stylnox prend la discipline

Personne n'avance toujours.

A la fin du tour, me disant qu'Irix avec ses items peut pas être si infecte que ça, j'envoie les strohms qui peuvent repop.

Erreur, Irix est si infecte que ça, c'est la déconvenue, mais bon, les strohms repop (je sais plus si je pense à repop avec le boulon).

Baba s'avance pour enfin commencer des petits cast sur les loulous à porter, mais ne touchant pas au tir et ne tarrant que dans les jambes, on finira avec une grave et une légère.

Tour 3

Les wolfens perdent la disc, mais je les laisse jouer en premier qui à perdre Baba afin de finir avec Becbun, parce qu'il vient de voir disparaître ses deux copains, il tient pas à prendre Irix sur le museau.

Les traqueurs avancent et ratent leurs tirs au palier 1 (ah!).

Les gobs avancent enfin sur le pont central. Becbunzen en dernier, mais qui part devant raser du loulou de prêt.

Il nettoie donc deux loups et deux invocs avant de se recentrer. Baba tue ses traqueurs et recule pour prendre le pont de gauche.

Tour 4

J'entends Fingo annoncer «c'est le dernier tour». Je lance le plan de dernier recours (erreur quand on est entre joueurs rapides car il reste en fait bien plus qu'un tour de jeu).

Je prends la discipline, et, tel les plus grands des braves, Becbunzen s'élance sur Irix et son état major sur deux sous-fifres pour sécuriser le pont central. Un maraudeur va vaillamment contester le pont droit. Baba va ventiler son pont gauche.

Le reste de ma compo prend le pont du milieu et bloque l'accès.

Irix met Becbunzen en critique et le finira au corps à corps. L'EM lui survivra.

Le pont du milieu perd un maraudeur mais reste à moi

Après un déchaînement de vaillance et 0.5 seconde de combat, le maraudeur du pont droit

Victoire ! 2-1 !

Tour 5

Quoi ? Irix et ses potes prennent le pont central. Comment ça tour 5 ?

Personne n'a le mouvement pour contester un autre pont au tour 6. Mais il avait dit que...

Défaite 2-1.

3/-95

Une chouette partie, toujours cool de jouer avec Stylnox, même si j'ai fait un paquet d'erreurs, je ferai mieux la prochaine fois.

Partie II, croisade en traître contre Shino

Clairement sur ce scénario, à part une compo full tir, full tortue immobile, il vaut mieux être attaquant.

On lance le dé, je suis défenseur.

Les cadwes répartissent leurs reliques. L'arme sur un homme de main, le heaume sur la gachette de Kaurik et l'armure sur le mage cartomancien de lumière.

Les trois se déploient à droite, avec Sienna et les trois feux follets à droite dans ma zone de déploiement.

Le reste de sa compo se déploie à gauche, dans le but de faire je sais pas quoi.

Mon armée se déploie au centre en tortue.

Tour 1

Sauf le mage de lumière qui reste en fond de table, son armée avance chaque groupe de son côté, mais l'ogre se rend compte que c'est un plan de merde et part vers le milieu pour rejoindre le gros de l'armée.

Les maraudeurs vont engager les feux follets avec un strohm pour éviter qu'ils approchent du reste. L'autre strohm va à droite.

L'agent cartomancien touche la roue, mais je réussis l'instinct de survie. La Baba s'avance et met le Kaurik en critique.

La roue fonce dans le tas à gauche, sur un homme de main pour ensuite poursuivre sur l'agent.

Je ne tue pas les feux follets, l'agent meurt.

Tour 2

Les mages carto vont soigner leur pote.

Sienna et son pote l'homme de main reviennent vers le centre en se mettant à côté de la Baba.

Baba déglingue l'homme de main et ramasse sa relique.

La roue se fait engager par un pyrim. Mes maraudeurs vont bloquer le passage du Kaurik.

Tout le monde se rapproche du centre.

La gachette tue son maraudeur. La roue tue son pyrim. Vladar tue deux maraudeurs.

Tour 3

Il reste 20 minutes pour la ronde. Il s'agit de les faire compter.

Vladar charge Becbun. Mon musicien charge la gachette. Sienna charge Baba.

Un strohm engage le mage de lumière. La roue active la nitro, fait le tour d'une maison, et surprend le mage cartomancien de feu.

CONFEDÉ

De petites contre charges ici et là. Sienna meurt. Vladar prend son coup de masse folle naphrée en pleine tête et git sur le sol. Le musicien s'en sort indemne et l'ogre est donc encore bloqué, à portée de la roue et de Becbun. Le mage de lumière finit en légère.

Fin de partie. 1-0, il reste plus grand chose de cartomancien sur la carte.

Les dés ont clairement été avec moi.

Le problème a surtout été la vitesse de jeu. Parce que trois tours c'est vraiment pas beau coup.

Docteur Hareng

1ère partie contre Red Eye (Dirz) :

1 Dayastasis et Cypher, c'est du lourd.

Heureusement mon sort d'éblouissement fait peur et ralentit l'adversaire.

Je me concentre sur un pont délaissé par mon ennemi en essayant de bloquer un deuxième mais avec peut d'espoir face au Dayastasis. J'ai préféré ne pas le bloquer avec mon ogre car avec ma chance aux dés je ne pensais pas résister longtemps du coup j'utilise Vladar et un homme de main mais il charge les 2 en même temps, j'aurais dû franchement ne pas les mettre sur la même ligne ce qui m'aurait permis de conserver la charge de Vladar mais pas sûr que cela aurait suffi vu que Cypher est arrivé dans son dos.

Mon éblouissement fonctionne une fois mais le mage ne dure pas longtemps car se paye un éclairateur skorize.

Je perds 1/2 de mes figurines et conserve de justesse un pont.

Jets de dés à la ramasse comme d'habitude, je ne sais vraiment pas comment je fais. 1 seul double 6 mais cela n'a mis qu'une légère ou grave je ne sais plus.

Défaite 2/1.

2ème partie contre Docteur Hareng (Gob) :

Voir son compte rendu et mes remarques ci-dessus.

A petite info, Baba en vol peut être vue même de partout sur le champ de bataille, j'aurais pu tenter de tirer dessus avec mon nain officier d'artillerie.

Mais bon avec ma chance au dés, peu de chance.

Au final j'aurais pu prendre le dessus sur quelques combats si je n'arrêtais pas de toucher dans le 1 ou le 2, ou si je réussissais des défenses.

Les boules de feu tombant du ciel ça fait mal.

Je conserve une relique.

Défaite 2/0 me semble t'il. Je perd 2/3 de mes figurines, plus qu'à la première partie

3ème partie contre Kitutou (Sessairs) :

Là c'est le surnombre, que je gère un peu au début avec mes éclairateurs.

Pratiquement aucun sort ne réussit.

Idem pour les tirs qui touchent dans le 1 ou le 2, et les combats pas mieux.

Il ne me reste plus que 2 fig sur la table.

C'est de pire en pire.

Défaite 2/0 me semble-t-il.

En plus, Vladar est immobilisé 2 tours par les sorts adverse.

Défaite 3/0 me semble-t-il.

Bon y'a pas à dire je suis le meilleur face au meilleur des moins bons, je fais toujours des jets de folie dans le négatif mais sans pour autant faire des erreurs stratégiques.

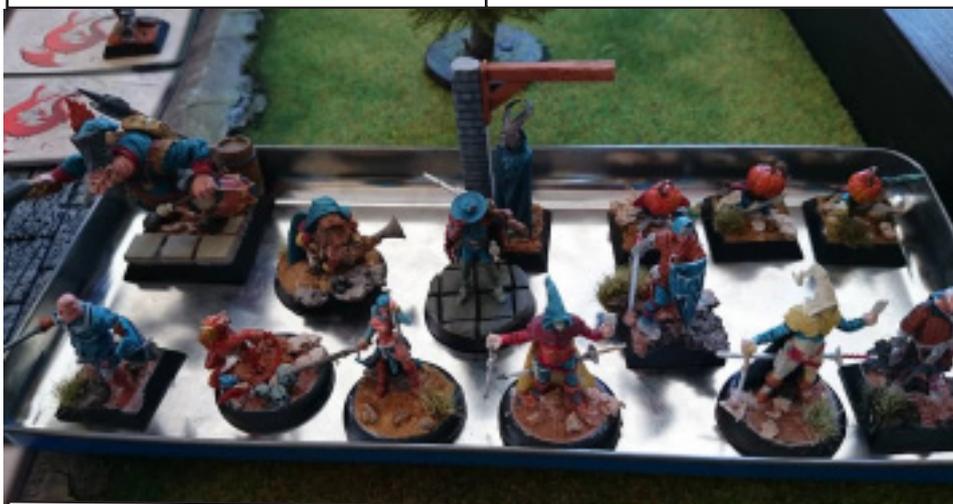
Heureusement que dans la «vrai vie» mes invocations de restaurant ouverts à point d'heure en choisissant une sortie au pif ou d'invocation de chance pour faire attraper 2 peluches en même temps dans une machine avec pince fonctionnent à la perfection.

Encore merci à l'organisation et l'hébergement pour ce tournoi ainsi qu'à la bonne humeur générale.

Shino

Les vidéos «live» du tournoi sont disponibles ici :

https://www.facebook.com/pg/Confederation.Francaise.du.Dragon.Rouge/videos/?ref=page_internal



J'essaie de tirer avec mon artillerie, mais pas une touche. Mon cartomancien fait mouche sur un arbalétrier mais il fuit et la distance est trop longue pour rejoindre les autres ponts.

J'essaie de tirer avec mon artillerie, mais pas une touche. Mon cartomancien fait mouche sur un arbalétrier mais il fuit et la distance est trop longue pour rejoindre les autres ponts.

Amusant, je mets mon mage de feu à l'abri des tirs derrière un arbre car en grave et mon adversaire ne le voit pas pendant un tour complet.

4ème partie contre Tamorky (Mid Nor) :

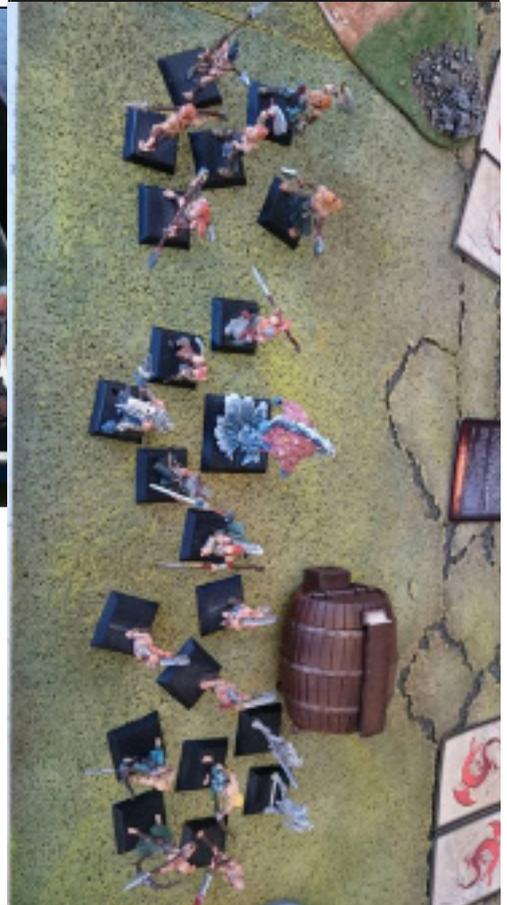
Que dire, son compte rendu dit tout.

Je me suis concentrer pour éviter les tirs de son crache feu.

Je ne savais pas comment gérer son cyclope et ses Rodeurs avec bon.

Au début je réussi à faire quelques dégâts et quelque bon jets, mais cela ne dure qu'un tour.

Après c'est la catastrophe, plus rien ne passe.



IMAGINALES D'EPINAL 2018

La 17e édition des Imaginales confirme l'évolution des précédentes années, à savoir une ouverture du festival sur l'Histoire et la low-science à la Jules Vernes (camp du 1er Empire, camp des Vikings, camp de 1914-1918, camp médiéval, etc.).

Il continue à prendre de l'ampleur au milieu du parc avec toujours plus de tentes et d'animations.

On croise d'ailleurs d'étranges visiteurs. Ici, un grognard de l'Empereur côtoie un personnage qui semble tout droit sorti d'Assassin Creed. Là, c'est Starlord qui taille la bavette avec un stormtrooper.

Parmi les invités, la présence la plus remarquable était celle de John Howe, l'illustrateur du monde de Tolkien. Il fut, avec Alan Lee, le producteur artistique des films de Peter Jackson, Le Seigneur des Anneaux et Le Hobbit. La file des chasseurs de dédicaces était impressionnante.

Certains auteurs de renom, tels Robin Hobb (L'Assassin royal) ou Christopher Priest (ExistenZ, Le Prestige) étaient également de retour. Sans oublier la majorité des auteurs français du genre : Pierre Bordage, Charlotte Bousquet, Fabien Cerutti, Lionel Davoust, Mathieu Gaborit (auteur du roman de La Faille de Kaiber), Jean-Philippe Jaworski, Pierre Pevél (Les Lames du Cardinal), etc.

La Bulle des Jeux était également fidèle au rendez-vous avec tout ce qui se joue : plateaux, cartes, rôles et figurines. Au sein de mon association, je m'occupe de l'atelier d'initiation (ou de confirmation) de peinture de figurines. Hormis cela, j'assure aussi les initiations à Confrontation et je renseigne les visiteurs sur tout ce qui touche à la figurine.

Du fait de l'extension du site et d'une météo qui n'incitait guère les visiteurs à s'attarder sous une tente étouffante, la fréquentation a été légèrement en baisse, sauf peut-être pour le JdR qui pouvait se pratiquer à l'extérieur.

Pour ce qui est de Confrontation, j'ai fait deux parties d'initiation et deux membres du club ont également fait une partie de démonstration. J'ai noté plus de questions au sujet du jeu cette année et on m'a parlé plusieurs fois du Kickstarter. De mon côté, je pouvais enfin expliquer que, même si le jeu n'était plus commercialisé, il allait renaître de ses cendres.

Au bout de 4 jours, tout le monde était fatigué et la plupart partageait un sentiment de bilan mitigé.

Rendez-vous l'année prochaine pour faire mieux... si la météo le veut bien .

Général Kaliméo



28EME CONCOURS



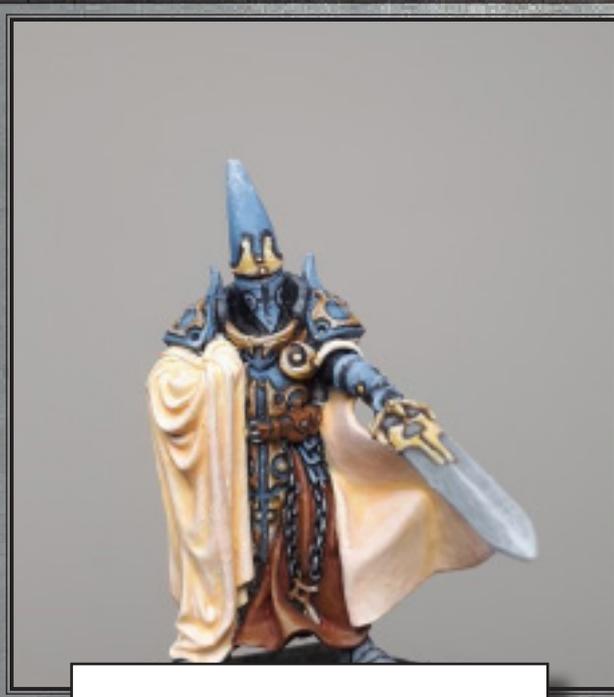
1er - Mirvillis
Baliste orque



2ème - Gunnm
Le Veilleur



3ème - Ours
Arkhos

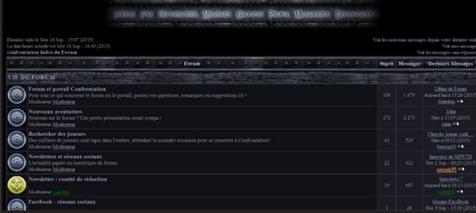


4ème - Butters
Diacre Tiberius



5ème - Kelen
Mystique du Béhémot

CONFRONTATION LE FORUM



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 !

LES SITES PARTENAIRES

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires



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>

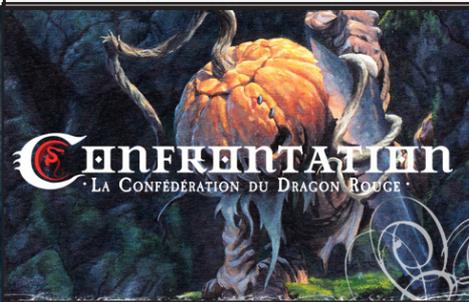
Forum dédié à la vente de figurines de la gamme Confrontation.



Le SDEN

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

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



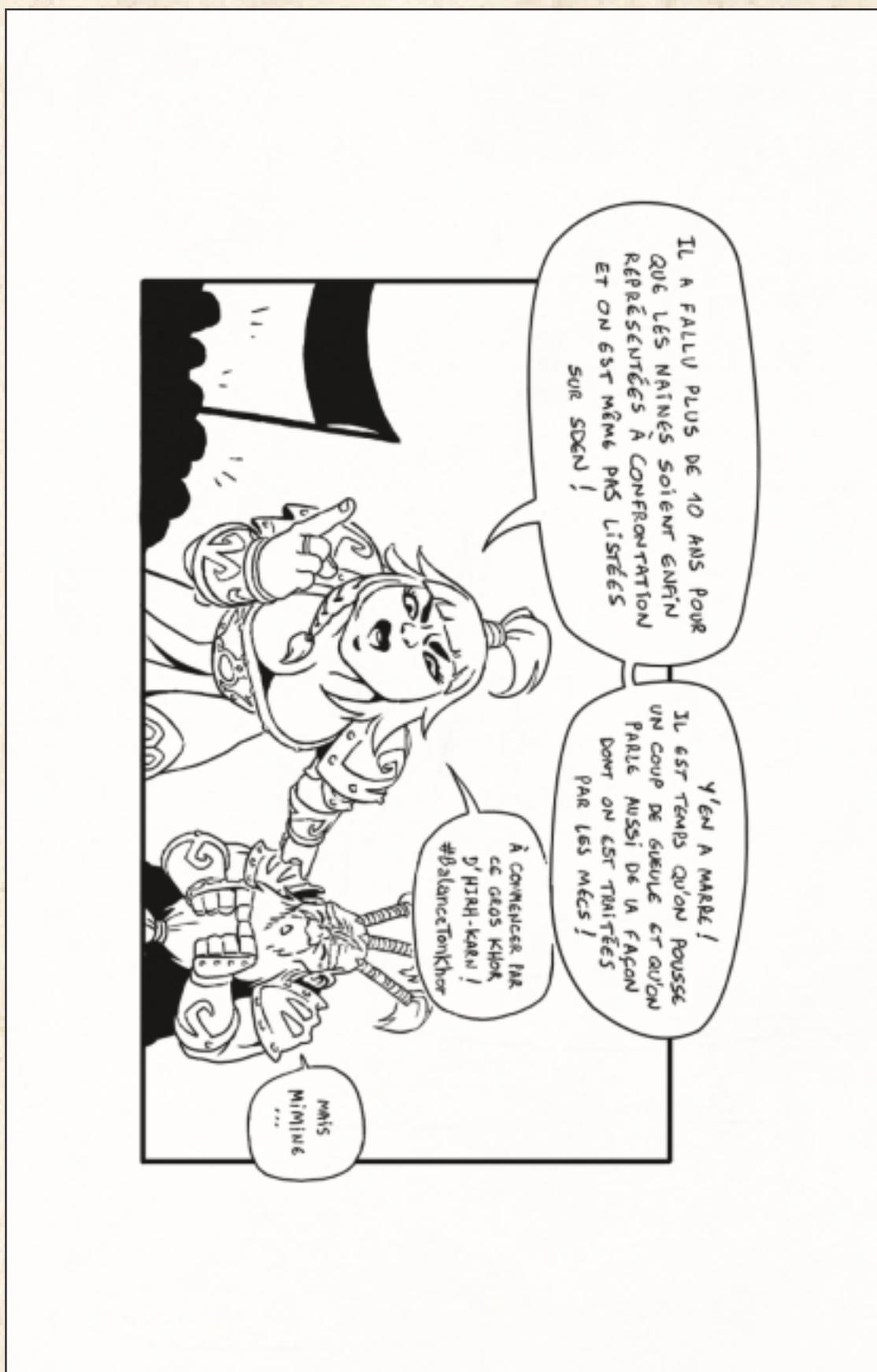
Facebook

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

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.

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.















MEGHAN L'ENSORCELEUSE



10
7
3-3
6-5
-
10
8

175

• Les Sœurs précèdent les Jumeaux.
Équipement : Parure de la Providence.
Niveau d'Éternité.
Compétences : Instinct de survie.
Œtre du Destin / Premier Cercle.
Apatride, Esprit des 4 Éléments.
Maître des 4 Éléments.
Taille Normale, Sexe d'Injuncture.
Rang : Ombre Apatride.
Maître Immortel du Destin.



Meghan l'ensorceuse dirige l'Autre Monde et en est la principale divinité. Son histoire relève de la légende : elle aurait séduit un dieu (à l'instar d'Éladh), puis acquis l'immortalité et les pouvoirs de son divin amant. Ce dernier est tombé dans l'oubli. En effet, contrairement à Éladh, Meghan n'était pas amoureuse ; elle aurait plutôt volé le statut de déité, privant son amant de son essence et le faisant disparaître.

Le fait que Meghan soit une déesse n'est guère soumis à caution. Elle règne sur l'Autre Monde depuis des siècles et a fait plus d'une fois la preuve de sa puissance. Ses considérables capacités magiques lui donnent les moyens d'entretenir cette réputation, sans compter l'abondante réserve de gemmes dont elle dispose.

Meghan reste toutefois lointaine et détachée des affaires terrestres, c'est pourquoi **Kelen la Treizième** coïncide avec elle le commandement de la tribu. Le héraut des Chroniqueurs s'est rapidement imposé comme un médiateur et un chef avisé. Sous sa direction, l'Autre Monde a considérablement prospéré. Kelen dispose d'un réel don pour éviter les frictions et apaiser les querelles qui sont monnaie courante en Avagddu.

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 dés, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+Id6.

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

-Les doubles 6 sont des tués net.

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

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

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



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

Difficultés des tests de tir	
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10

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 +Id6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 - 3	2	3	4	5
4 - 6	3	4	5	6
7 - 9	4	5	6	7
10 - 12	5	6	7	8
13 - 15	6	7	8	9
16 - 18	7	8	9	10
19 - 21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

F.T générée par les fidèles				
Fidèle	Dévot	Zélate	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

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



CLUF'
LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

