

Le forum du jeu

CONFRONTATION

NEWSLETTER N°0

Décembre 2013 – Janvier 2014



- ◆ [Editorial](#) Page 2
Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.
- ◆ [Informations](#) Page 3
Liens – Calendrier – Diffusion/Contact
- ◆ [Nouveautés](#) Page 5
Qu'est-ce que Conf'Fédé ?
- ◆ [Evènements/Tournois](#) Page 7
JFJ SARTROUVILLE - Compte-rendu du tournoi Conf'Fédé à Octogones
- ◆ [Peinture/Sculpture](#) Page 20
Tutoriel de peinture : Garde d'Alahan - Résultats du 5^{ème} concours de peinture
- ◆ [Background](#) Page 26
Présentation des Akkhyshans
- ◆ [Conf'Fédé](#) Page 28
Les nouveaux profils – Les projets en cours
- ◆ [Histoire](#) Page 36
La meute hurlante
- ◆ [Aides de jeu](#) Page 39

Editorial

Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

Bonjour, bande de gens.

Après la renaissance du forum il y a près de 2 ans.

Après la création du portail <http://www.librevent.com/confrontation/index.php> & la mise à disposition facile du panel de règles Conf'fédé.

Voici venir le renouveau de la Newsletter, une pierre de plus dans la vie de Conf'fédé.

Dans cette newsletter, vous trouverez pas mal de choses, les classiques de la vie communautaire sur les récapitulatifs & annonces de tournois (4 en 2013, c'est plutôt pas mal pour un jeu mort, non ?) ou les photos du concours de peinture ou les projets en cours.

Les rubriques appelées à devenir récurrentes comme le background ou le joli tutoriel de peinture de Zab.

Comme c'est le n°0, on trouvera aussi des choses importantes qui font un point sur l'état des lieux du jeu, pour ceux qui l'ont perdu de vue afin qu'ils puissent s'y retrouver plus facilement. C'est pourquoi je vous présente en quelques paragraphes ce qu'est Conf'fédé, l'héritier logique de votre vieux Confrontation III. Je profite aussi d'une autre double page pour entamer une courte série d'articles sur les "nouveaux" profils qui ont vu le jour depuis la mort de C'3.

En espérant que vous prendrez plaisir à nous lire & que vous reviendrez à vos vieilles amours de plomb.

Ludiquement.

SuperTaze

Informations

Liens



Le forum Confrontation a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueur autour du jeu de figurine Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante : <http://confrontation.xooit.fr/index.php>

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

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires :



<http://www.librevent.com/confrontation/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.

<http://confokaz.xooit.fr/index.php>

Forum dédié à la vente de figurines Confrontation



<http://confront2.cdl76.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.

<http://www.rackscan.net/rackscan/>

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



<http://thecount.canalblog.com/>

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

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

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



Informations

Calendrier

- Tournoi à Paris le 11 Janvier 2014. Format Conf'Fédé. Pour toutes les informations, consultez : <http://confrontation.xooit.fr/t1099-Tournoi-Meissonnier-le-12-janvier-2014.htm>
- Tournois à Bordeaux le 26 Janvier 2014 : <http://confrontation.vraiforum.com/t1206-Tournoi-Bordeaux-le-26-janvier-2014.htm>
- Tournoi à Lyon les 8 et 9 Février 2014 : <http://confrontation.xooit.fr/t1158-Tournoi-Lyon-le-samedi-8-F-vrier-2014.htm>
- Tournoi à Sartrouville les 8 et 9 Mars 2014 lors des JFJ. <http://confrontation.xooit.fr/t1181-Tournoi-s-aux-JFJ-de-Sartrouville-8-et-9-mars.htm>
- Tournoi à Chartres en Mars 2014 : <http://confrontation.xooit.fr/t1163-Tournoi-Chartres-en-Mars.htm>
- Tournoi à Lyon en Avril 2014.
- Tournoi à Versailles en Mai 2014.
- Tournoi à Lyon en Juin 2014.
- Tournoi à Lyon (Octogones) en Octobre 2014

Si vous organisez un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'on le rajoute dans cette liste.

Saurdak

Diffusion/Contact

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible afin de reformer une communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur transmettre.

La Newsletter sera envoyée essentiellement par mail. Elle sera aussi imprimée afin d'être placée dans quelques boutiques spécialisées dans le jeu.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum di jeu Confrontation à l'adresse <http://confrontation.xooit.fr/index.php> ou envoyez nous un mail à conf.fd@gmail.com

L'équipe de rédaction de la Newsletter

Nouveautés

Qu'est-ce que Conf-Fede ?

Longtemps connu sous le nom de « projet 3.28b », c'est finalement sous ce nom que l'on trouve ce qui aurait pu (dû ?) s'appeler Confrontation 4.

Créé à l'été 2007 sur les vestiges de Confrontation, IIIème édition, alors que Rackham abandonnait l'escarmouche pour lancer Confrontation : l'âge du Rag'Narok, le système Conf'fédération a pour but de reprendre le meilleur de C'3 & de ses avatars (notamment l'add-on 3.5) dans une version stable équilibrée & expurgée de ses défauts récurrents.

Conf'fédé est un ouvrage collectif, mené à bien par les membres de la Confédération du Dragon Rouge Française. Il s'agit de fournir une évolution de Confrontation 3 & non une révolution ou un nouveau jeu. Le but étant une prise en main quasi-immédiate par les anciens joueurs pour un plaisir de jeu maximal.

Basé sur les nombreux retours issus d'années de tournois & de milliers de parties, il corrige les principaux défauts soulevés en permanence par les joueurs, incluant au passage quelques nouveautés. Je vous fais ci-dessous une liste des principales différences/modifications.

- Fin de la prime à la chance sur la première blessure, dont l'impact est lourdement amoindri par le passage aux blessures additives & non plus cumulatives. En clair, une paire de 'grave' suffit à tuer un adversaire. Une 'légère' puis une 'grave' auront le même effet qu'une 'grave' puis une 'légère'.
- Fin de l'échec automatique du « 1 », ce qui entraîne quelques modifications sur la relance de 6 & certaines compétences. Les compétences qui faisaient cet effet passent à un D6 supplémentaire à lancer (seul le meilleur étant conservé). Les 1 après relances ramènent le résultat final du jet de D6 à un simple 1, tout simplement.
- Fin de la dictature du jet de Tactique. Bien que restant un moment important du tour, il ne décidera plus d'une partie à lui seul. En contrepartie, l'importance de la discipline individuelle des combattants a été renforcée. Avec une seule réserve pour chaque camp, le vainqueur du jet de Tactique choisira de jouer en premier ou en dernier, il n'aura pas les 2. & c'est déjà bien puissant. Les mêlées ne seront pas séparées par le vainqueur du jet de Tactique, mais par un nouveau test de DIS au sein de la mêlée en question.
- Abaissement de l'importance du jet d'initiative avec la répartition des dés de combat avant le test. C'est probablement la plus grosse innovation de Conf'fédé. Les combattants placent leurs dés de combat avant le test d'Initiative, par ordre croissant de PA, cela reflète l'importance des combattants les plus puissants au détriment des recrues de bas niveau.
- Mixité parfaite des socles ronds & carrés.

Bénéficiant de tous les avantages de la gestion communautaire, Conf'fédé a été depuis plus de 5 ans maintenu vivant par une prise en compte permanente des retours de joueurs, tant sur les règles que sur l'équilibre des profils.

Dès l'hiver 2008/2009, nous avons mis en place la rédaction d'un livre de règles remplaçant l'ancien livre de Confrontation 3, l'add-on 3.5, les diverses FAQ & erratas ainsi que les modifications du projet 3.28b dans un unique corpus de règles.

Là où le projet 3.28b initial tenait sur une poignée de pages mais forçait les utilisateurs à utiliser une masse importante de documents, la création de ce nouveau GBN permet à chacun de jouer en utilisant un unique manuel.

Il va de soit que ce document est régulièrement mis à jour, intégrant les diverses FAQ soulevées par les joueurs.

Dans de rares cas (car le corpus de règles est désormais bien stable), de légères modifications sont mises en place pour optimiser les qualités du jeu ou gommer un défaut qui était resté caché.

Le travail qui a suivi, notamment sur 2009/2010, a été celui du rééquilibrage des différentes références, ce qui n'a que trop rarement été le cas par le passé.

Dans cette optique, le choix a été fait de ne toucher que le moins possible aux profils proprement dit, seul le coût en PA a été modifié dans une très grande majorité des cas. Rarement, il est arrivé que certains profils soient légèrement retouchés.

En ce qui concerne les sorts & miracles, le coût en PA ayant disparu (comme cela était le cas dans 3.5), il a été décidé de ne pas toucher aux effets proprement dit, mais aux conditions de mise en œuvre du sort (difficulté, coût en gemmes....).

Les affiliations, quant à elles, ont été retouchées plus en profondeur, mais avec un résultat qui n'est pas optimal & demandera de nouveaux ajustements.

Durant cette période ont aussi créés les Livres d'armées regroupant l'intégralité des règles & profils d'une même armée. Ces livres d'armées ont depuis laissé la place au portail <http://www.librevent.com/confrontation/index.php> et n'ont plus été mis à jour depuis début 2012, mais restent largement utilisables.

Durant les plus de 6 ans qui nous séparent désormais du lancement du projet 3.28b, le jeu n'est pas resté mort. Outre ce dont nous venons de parler, de nombreuses références ont rejoint nos vieux profils datant de C'3.

Bien entendu, les premiers créés ont été les profils correspondant aux nouvelles figurines parues en plastique pré-peint chez Rackham.

Puis celles sorties chez son héritier légal, Legacy Miniatures.

Quelques créations ont aussi vues le jour, issues des divers jeux exploitant la licence d'Aarklash (La cité des voleurs, Arcana...).

Je lancerai plus loin dans ce numéro le début d'un récapitulatif sur le pourquoi du comment de tous ces « nouveaux » profils, à suivre dans les prochaines newsletters.

Depuis la mort clinique de Legacy Miniatures, il arrive que de nouveaux profils soient à leur tour intégrés. En fait un débat est ouvert chaque fois qu'un membre de la communauté soumet une nouvelle figurine à l'attention de ses pairs. Si les discussions aboutissent à un consensus, alors un petit nouveau se joint aux luttes du Rag'Narok, afin que jamais elles ne prennent fin !

SuperTaze

Evènements / Tournois

JFJ Sartrouville

Bonjour,

La neuvième édition des JFJ est programmée cette année le weekend du Samedi 8 & Dimanche 9 Mars 2014, à Sartrouville.

Pour que cet événement soit à nouveau une réussite (800 visiteurs de moyenne, 1000 m² dédiés) nous vous sollicitons afin de préparer le programme de cette édition 2014 en récoltant les propositions de chacun en tant qu'exposant (démonstrations, tournois, stand, animations diverses) ou en tant que sponsor.

La recette reste la même : proposer un très large espace dédié aux joueurs, clubs et professionnels du monde du jeu en général et de la figurine en particulier : démos, tournois, parties libres, concours de peinture, une figurine édition limitée (cette année sur le thème infirmière de bataille) et le concours inter-club au cours duquel nous récompenserons les meilleures tables, démonstrations et les clubs ou communautés les plus actives !

Nous vous contactons aujourd'hui, que vous soyez sponsor potentiel ou exposant, pour que cet événement soit aussi le votre.

Si vous voulez nous soutenir dans cette aventure en tant que sponsor, vous pouvez le faire en nous faisant parvenir des lots (figurine, livres de règles, peinture, jeux,...) qui nous permettront de récompenser les meilleurs joueurs des tournois et les peintres les plus talentueux.

En échange de ce soutien, vous apparaîtrez sur la plaquette du programme (distribuée à tous les participants et visiteurs) et sur notre site internet www.sfj78.fr (page en construction). Et si vous nous envoyez du matériel d'affichage et/ou des catalogues, soyez sûrs qu'ils seront distribués et affichés en bonne place. Nous donnons également à chaque inscrit un sac de "goodies" (figurine exclusive, accessoires, dés, prospectus, flyers). Si vous le désirez, vous pouvez joindre des bons de réductions et/ou toute autre offre promotionnelle pour votre service de vente par correspondance, que nous joindrons à ces sacs.

Si vous voulez participer au succès de ces JFJ en tant qu'exposant, n'hésitez pas à revenir vers nous avec vos souhaits en termes d'espace et d'installation nécessaire (linéaire, prise électrique, ...) en complétant le questionnaire en ligne disponible à cette adresse : [QuestionnaireJFJ2014](#).

Toute l'équipe des JFJ est à votre disposition sur le forum pour répondre à vos questions et parler de l'évènement : <http://sfj78.fr/sfj/forum/> ou vous pouvez nous contacter à l'adresse e-mail : jfj2014@sfj78.fr. Nous attendons un retour rapide (mais pas définitif) de votre part afin de préparer au mieux cette édition 2014.

Un LIEU ACCESSIBLE : Nous gardons le même lieu que les années précédentes : le gymnase avenue Carnot ([ici](#)) à la fois proche de la gare de Sartrouville (RER A, Train depuis Saint Lazare), facilement accessible en voiture (grand parking disponible) et disposant de commerces (et distributeurs) à proximité.

Des HORAIRES LARGES pour vous accueillir au mieux : Le Samedi 8 Mars de 10h à 21h et Dimanche 9 Mars de 9h à 18h, pour plus de liberté entre tournois, démonstrations et activités annexes (peinture, shopping, discuter tranquillement).

C'est grâce à votre participation que nous pouvons, tous ensemble, faire de cet événement un moment incontournable du Hobby en France. Merci par avance pour tous vos efforts.

Cordialement,

Equipe organisatrice des JFJ 2014

Evènements / Tournois

Tournoi à Octogones (Lyon)

Résultats :

- 1^{ère} place : Fingo 30 Pts
- 2eme : The Red Eye avec 26 pts
- 3eme : Wörg avec 23 pts
- 4eme : Spiff04 avec également 23 pts mais un moins bon GA
- 5eme : Nagash avec 21 pts
- 6eme : Saurdak avec 20 pts
- 7eme : Laurent avec 19 pts
- 8eme : Azzoth avec 18 pts
- 9eme : Gaëtan avec 15 pts
- 10eme : la team Jones/Librevent avec 13 pts
- 11eme : Clairette avec 11 pts
- 12eme et dernier mais non le moindre : Kogh avec 1 pts

Compte-rendu du tournoi par Fingo

Un petit débriefing de ce tournoi fort sympathique, avec un timing intact dans une anarchie assumée qui avait son charme. Merci aux organisateurs (MAO, parce qu'on le dit tout le temps), que dire de plus que nickel, trois petits points l'hébergement fut précieux.

Ma composition d'armée :

La lionne rousse 1+ rune de résolution suprême+ torque des lanhars +champion de vertu =96
10 5 7/8* 6/7 - 9 6 BV, éclaireur, cri de guerre/6, arme sacrée, résolution/3, soin/5, *la FOR est augmentée de 9-
le COU adverse, minimum+1, max +5.
1 chevalier errant=52
17,5 4 6/7 4/10 - 6 5 charge bestiale, désespéré
1 paladin de doriman+champion de justice=29
10 4 4/6 3/7 - 6 3 BV, coup de maître/2, arme sacrée, résolution/1
1 Valkyrie=15 (un fantôme)
10 3 4/3 4/4 - 5 3 BV, coup de maître/3
2 Faucheurs=36
10 4 4/3 2/3 - 5 2 BV, éclaireur, pistolet FOR 6 10/15/20
3 gardes avec pics=36
10 2 3/5 2/6 - 5 2 BV
3 étincelants=36
10 3 2/4 2/3 - 5 2 vol, dévotion/1, immunité/peur sauf MV et immortels.
300PA, DIS 6+1D6, 12 figs, 7 cartes.

Un plan d'ensemble de ce qui s'est passé pour moi :

Ronde 1 : Escorte

Adversaire ?

Compo : Irix, 1 Worg assassin+marque du prédateur (blessures subies réduites de 1), 2 arbalétriers FOR 10, 1 petit chasseur tireur, 1 chasseur sans tir, 1 repent

Escortes : les chasseurs pour lui, un paladin et 3 gardes pour moi.

Il se déploie deux escortes sur ma gauche toute, le Worg pas loin, puis le repent, un arbalétrier, Irix au centre, un arbalétrier sur mon milieu droit.

Je déploie mon escorte paladin au centre et l'escorte de garde à ma droite. Mon cavalier derrière un décor entre mes deux escortes Ma Valkyrie inutile d'en parler elle va courir pendant toute la partie et sera toujours très loin de l'action, pathétique . Mes étincelants sont répartis équitablement sur ma ligne de déploiement. Les faucheurs sont placés en menace rapprochée (10 cm) d'Irix et des arbalétriers woofs. La lionne rousse est en embuscade à 30 cm des escortes, abritée derrière un bâtiment. C'est ce placement qui va induire en erreur fatale le Wolfen.

Avec son Worg il est parti en diagonale pour essayer d'attraper mes escortes de l'autre côté de la table, avec ses escortes il fuira le contact de ma lionne en courant parallèle à son bord de table. Tout ceci est un contournement long et fastidieux, alors que mes étincelants et ma DIS me garantissait de ralentir ses manœuvres sur toute la longueur, il devait donc concentrer ses forces au contraire à ma gauche pour enfoncer mon flanc et remonter sur mes escortes. Résultat, je jouais en dernier et mon cavalier a bien couvert mon paladin tout le long. Les faucheurs ont été aussi précieux, détournant l'attention du scénario.

Bref, j'avais un boulevard à droite, et il a essayé avec son Worg de le rattraper du coup le boulevard s'est retrouvé au centre. Il m'a tué un otage et deux des gardes l'escortant, mais bien évidemment j'ai du coup sorti l'autre.

Ma lionne est remontée pour massacrer tour 3 ses deux otages, elle était encore non découverte. Avec les gros personnages, éclaireur ça se joue planqué, avec les faucheurs en kamikazes.

Son Worg m'a bien défoncé mais juste des étincelants et des gardes avec pics...

Victoire 3-0 (9 pts), beaucoup trop d'erreurs d'appréciations tactiques qui ont scellé la partie assez tôt. Un adversaire très sympathique qui avait eu la bonne idée d'emporter son livre de règle et ses textes de sorts contrairement à d'autres...

Ronde 2 : trois ponts

Adversaire : Wörg mais lui il en joue pas, en fait c'est lui le Worg.

Pour moi la meilleure compo du tournoi, bravo à son auteur.

Ophyr+sceptre+fragment+volonté d'Ylla(bugué, il faut l'interdire en maîtrise des arcanes simplement)+soin mineur+sort donnant rapidité (craquette)+téléportation mineure+ ?

1 solitaire : anneau de glace(ids/3 contre le tir), mortification

2 Traqueurs d'ombres (si le rôdeur n'était pas complètement bugué ce profil d'éclaireur aurait sa place)

2 repentis

1 arba FOR 10

Le sceptre pour 2 gemmes élève un adversaire à 10 cm pendant 1 tour (craquette), 3 gemmes jet de blessure FOR 2D6, 5 gemmes élève 1 tour+jet de blessure FOR 3D6, pour 18PA c'est cadeau, avec +2 en FOR en plus, le sceptre permet à Ophyr d'être joué en fighter avec PEU 11 tout en utilisant les effets énormes de son sceptre. Il peut littéralement s'occuper de n'importe quelle créature tout en meulant du petit autour.

Le fragment réduit de 1 le coût de chaque sort ou effet magique, pour 10 PA : sur ophyr, c'est 3 à 4 gemmes de plus par tour avec certains sorts, soit plus de la moitié de ce qu'il récupère par tour : POU*3 PA serait pas du vol.

Droite et gauche sont toujours de mon point de vue. Ophyr a la même discipline que moi : 6. Il remportera tous les jets de tactique sauf celui du tour 3. Je déploie mes gardes à gauche avec la Valkyrie, le paladin au centre, le cavalier légèrement à droite derrière une maison, la lionne rousse postée de l'autre côté de la maison toujours derrière pour empêcher un éclaireur wolfen qui traînait par là bas de charger mon cavalier tour 1. Cette ruse de mon adversaire va me coûter très cher comme on le verra.

Il déploie Ophyr au centre, et tout le reste sur le flanc gauche, sauf le traqueur qui est dans ma zone de déploiement sur le flanc droit.

Tour 1 le traqueur grâce à la tactique fuit la lionne rousse qui va le poursuivre comme une grosse casserole du

coup la lionne rousse va pas agir avant l'avant dernier tour, une erreur grossière de ma part. C'est le chevalier que j'aurais du envoyer à sa poursuite, bénéficiant d'un MOU adapté... La lionne aurait elle perdu un tour seulement en repartant vers la gauche pour influencer au centre. Je faisais le pari de gagner la DIS au moins une fois sur les tours 1 et 2 mais ce ne fut pas le cas, du coup mon étincelant ne pu intercepter en piqué tour 2 le traqueur, et la lionne était dans la vent.

Mes faucheurs vont faire pas mal de dégâts en tir en visée sur arba et repenti, qui seront soignés au bout de quelques tours grâce à Ophyr et au solitaire sélénite. Mes faucheurs se font massacrer vite fait bien fait par le deuxième traqueur et les autres puis je vais comme prévu perdre la bataille du flanc gauche en me faisant bouffer mes gardes et ma Valkyries en quelques tours. Au centre, le cavalier, tour 2, trop avancé sur le pont central, se fait charger par le traqueur qui avait semé ma lionne. L'autre traqueur, qui avait poursuivit après le massacre des faucheurs, de façon à se rapprocher du pont central, réussit à m'engager, mais je n'aurais pas du laisser passer un mouvement de poursuite bien supérieur aux 9 cm autorisés, sans lequel il n'y avait rien de cela. Je contre-charge ce traqueur avec le Doriman, qui se fera découper sans rien faire, vu les dés scandaleux de mon adversaire, qui ne tape que dans le 3, 4, ou 5 presque tout le temps pendant tous les tours 2 et 3. Le cavalier tien bon en légère face aux deux traqueurs. il finira découpé car Ophyr arrive dans la danse. La lionne finit par arriver pour essayer de tuer Ophyr (ce qui ne sert à rien vu qu'il peut revenir en jeux même sans gemme grâce à volonté d'Ylla, et ce automatiquement). Elle le met en critique mais la partie fini et mon adversaire contrôle le pont de gauche et le central, alors que j'ai un étincelant sur le pont de droite.

J'ai trouvé que mon adversaire avait été bien gentil avec son sceptre, en en abusant et en jouant combat avec Ophyr, il aurait fait encore plus mal.

Défaite 1-2 (3 pts). Les dés n'étaient certes pas avec moi mais j'ai de toutes façons fait au moins deux grossières erreurs, ma défaite est donc logique.

Ronde 3 : Escarmouches frontalières

Adversaire : Clairette

Compo :

La Lionne rousse 1+rune de résolution mineure+champion de vertu (soin/5)+torque des Lanhars

2 gardes royaux

1 barde2+à la gloire du hardi+chant de blessure

2 paladins+résolution/1

Sardar le pur+force de la vertu+glaive chimérique+marche forcée+aura de lumière+art du diplomate+?

2 lanciers

Scénario bien meilleur que ce que j'ai pensé en le lisant. J'avais plus de monde, j'ai donc utilisé les étincelants sans voler. C'était très délicat pour clairette à cause de mon surnombre mais jouable.

On se déploie bien étalés, un faucheur derrière sa barde au centre, l'autre flanc gauche en menace d'un paladin, mes gardes plutôt vers la gauche, la lionne derrière la maison centre gauche dans ma zone de déploiement, sa lionne centre droit, ses GR centre gauche et centre droit, mon cavalier centré à droite, mes étincelants répartis sur ma limite de déploiement, mon paladin au centre, son Sardar centré à gauche, ses lanciers devant centrés à droite.

Je vais aller avec quasiment tout le monde sur les pierres, sauf la lionne rousse et la Valkyrie. Mon cavalier est tout à droite pour pousser la pierre. Je vais donc pousser sur les ailes, mon adversaire faisant l'impasse pour se concentrer au centre gauche et un peu au centre droit, mais ce dernier dégarni avec seulement un lancier, sera rapidement contrôlé par mon cavalier en charge tour 2 (après avoir poussé sa pierre extrême droite), tandis qu'un étincelant pousse une pierre à droite et incitera clairette à venir le massacrer avec la lionne tandis que mon cavalier était déjà reparti (gain de la tactique) vers la barde au centre, qui sera soutenu en vain par un garde royal. J'avais dans ces circonstances le champ libre à gauche où j'ai pu pousser des pierres à gogo et m'assurer assez rapidement la victoire. Mes gardes déjà bien avancés tour 1 ont pu s'occuper de sardar tour 2, détournant encore l'attention d'un garde royal qui sera contre-chargé par la lionne rousse, qui fera sur lui mon seul double 6 du tournoi sur un jet de blessure.

Mes faucheurs ont vraiment été utiles, celui à gauche a poussé de la pierre, mis en grave un paladin avec un tir, celui derrière les lignes ennemies a monopolisé l'attention d'un lancier et conditionné pas mal les impératifs d'activation adverses, il n'a rien fait au tir mais sa présence influait.

3-0, les dés étaient plutôt avec moi sur cette partie (quoique ma lionne s'est fait mettre en grave par le GR sans le tuer) mais je pense que Clairette a fait quelques erreurs, pas assez offensive parfois, et aussi beaucoup de mal avec les portées de charge puisqu'elle a le handicap de jouer en mesurant d'habitude. Dans tous les cas s'était chaud vu mon surnombre et mon mouvement supérieur, avec des éclaireurs en plus.

Ronde 4 : combat des chefs

Adversaire : The_Red_Eye

Compo :

Vargas II

1 Dasytis+Angiome

2 skorizes+Atlas

3 arbas

3 pestes force 3 à 5cm de rayon

C'est le pire scénario qui soit, et en dernière ronde c'est bancal, mais ce fut au-delà de ça une partie haute en couleur, ce n'est pas Olivier qui me contredira !

Je propose une alternative à cette version du combat des chefs dans la partie scénarios du forum, parce qu'en l'état c'est de la bouse.

En fait Olivier peut remporter le tournoi en envoyant toute son armée sur la lionne rousse car si je gagne 1-0 ou 2-1, j'ai moins de points que lui.

Mes faucheurs assaillent tour 1 le Dasytis, en lui mettant une légère en tir d'assaut, qui s'avérera salvatrice plus tard.

Ses skorizes avaient joué en premier et massacrent ma Valkyrie et mettent mon cavalier à l'article de la mort, ses pestes soutiennent le Dasytis pour massacrer les deux faucheurs et libérer le Dasytis pour le tour suivant à coup sur, sans prendre de risque de blessure à la con sur les attaques de mouche des faucheurs, les faucheurs seront bien massacrés. Mes lanciers ont avancé entre temps pour protéger la lionne rousse des tirs des arbas : elle aura ce tour-ci pour tranquillement massacrer Vargas, ou lui faire très mal. Mais en fait non, mon adversaire a une moule de folie sur le combat entier et me met en critique en encaissant une légère. Mon paladin s'était entre temps posté derrière la lionne pour interdire l'accès à son socle (les deux gardes bloquant les autres accès)

Tout semble plié à cet instant, je dois perdre 3-0, surtout que Vargas va avoir 7 points de mutagène au tour 2... mais la partie va se retourner complètement, un vrai sursaut à la Lion, vraiment dans l'esprit.

Le Dasytis charge le paladin de Doriman qui ne fuit pas (il aurait fallu un double 1). Je gagne l'initiative grâce à la résolution, passe le coup de maître du paladin qui touche la face du Dasytis : critique, le Dasytis s'effondre car les faucheurs l'avaient entamé tour 1. Les skorizes finissent par se débarrasser du cavalier. Au milieu, la lionne rousse aux portes de l'enfer fait une attaque et une défense, perd l'INI mais défend sans l'aide la résolution. Derrière elle réussit à passer son attaque avec résolution qui touche et tue (je ne me rappelle plus du dégât). Tour suivant je remporte la discipline et bloque tous ses skorizes avec deux étincelants étincelants et un arba avec le troisième. Un des gardes collé à la lionne s'était fait chargé tour 1 par un arba mais le combat l'a juste un peu amoché, une peste avait soutenu le Dasytis tour 2 mais s'était faite massacrer par un étincelant, les deux autres pestes sont tués tour 2 par les gardes d'Alahan libres et un étincelant. Les skorizes en infériorité se font fatiguer la tête, le paladin de Doriman étant en forme de même qu'un garde assez énervé.

Bref, je contrôle la table, ma lionne ne bougera plus pour ne pas reculer ni assaillir en risquant de crever puisqu'elle est en critique. On a fait que 4 tours mais le gong sonne.

Victoire 3-0 (9 pts), je remporte donc le tournoi devant Olivier, qui a oublié le jet d'instinct de survie sur le jet de blessure fatal à Vargas. Je trouve que tu n'as pas bien utilisé ton muta au tour 2 sur Vargas, tu aurais du booster l'attaque et la défense tout simplement, avec +3 dans chaque tu avais très peu de chance de te faire toucher ou bloquer tes attaques, ta DEF boostée te permettait aussi de contrer plus facilement, alors que sur la RES, l'arme sacrée et la grosse FOR de ma lionne restait très dangereuse.

La partie en soit était peu intéressante tactiquement, mais vu d'un œil extérieur s'était forcément épique. Quoi qu'il en soit c'est une partie qui ne se joue quasiment qu'aux dés, et ce scénario est donc franchement mauvais je trouve.

Quelques enseignements :

- La Valkyrie coup de maître ne sert strictement à rien, ce profil a une INI trop faible pour utiliser son coup de maître, qui tombe alors à FOR 8-9 une fois mangée la première mandale adverse, du coup c'est moyen 15PA pour un coup en étant amoché donc avec une ATT toute pétée, c'est de la daube même. Franchement elles sont jouables au même prix avec une pytie qui les rend acharnées, mais pas avec l'augmentation de 2 PA. Sans acharné elles ne servent vraiment à rien du tout, définitivement. 4 rondes, 4 fantômes. Ce profil en fait devrait avoir INI/DEF+1 et contre-attaque en plus du coup de maître/3, le tout pour un petit 19PA. Au moins elles pourraient exister en combat parce que là... en attendant je la remplacerai par un archer d'Icgor.
- les faucheurs, c'est quasiment obligatoire vu que c'est le seul éclairer. Ils compensent la DI moyenne des Lions (hors compo avec musicien sur destrier). Ils font leurs 18PA je pense, même s'ils ne survivent pas souvent au tour 1.
- les combattants purs à RES faible par rapport à leur prix sont injouables à l'heure actuelle. La lionne rousse ici a un équipement fort pour son prix, et elle est éclairer ce qui lui permet d'être assez valable, et très intéressante à jouer, ceci dit, sans éclairer, c'est le jour et la nuit, et elle ne vaudrait pas grand chose, elle serait tout bonnement injouable en tournoi. La RES doit pondérer beaucoup plus les coûts des combattants.

Fingo

Evènements / Tournois

Compte-rendu du tournoi du 9 Novembre 2013 à Versailles

Classement :

1 Fingo	29	+123
2 Docteur Hareng	27	+403
3 LO	22	+32
4 Kahinir l'amibe	16	-250
5 Varek	15	+338
6 E78	15	+112
7 Brice 82	14	+70
8 Duglandal	11	+150

Listes d'armée :

Fingo :

Arakan le duelliste + rune de volonté suprême + arme de lumière
Musicien sur destrier
Baliste
2 servant de baliste (1)
Barde (2) + A la gloire du hardi + chant de blessure
2 faucheurs
3 gardes (pic de guerre)
3 étincelants
2 lanciers

Docteur Hareng :

Brognir + Arme tellurique + Cor des plaines
Musicien
Porte étendard
Lor-Arkhon + oeil de Ley
Chevalier khor d'Uren (2) + régulateur de pression
Météore de l'Aegis (1) + régulateur de pression
3 bougres sur Razorback
3 bougres (hache/marteau)
Bougre (marteau pioche)
Armurier

LO :

Janos le banni II + Liane serpent + sceau d'obsidienne + Feu du mont damné + chaînes élémentaires +
dévotion des morts + invocation de pantin morbide + invocation du feu + vague de mort
Familiier du feu
3 centaures lourds
3 anges morbides
5 pantins morbides
3 zombies en armures

Kahinir l'amibe

Becbunzen + rune de volonté majeure + garde du corps

Musicien et gniard

Porte étendard

Gidzit I le sonneur + Apathie fatale + Asphyxie + attaque primaire d'air + marche forcée + parchemin de foudre

Xhérus le visionnaire + marée du dieu Rat + peau de Rat + rage aveugle + sang de la terre

Varek

Cypher Lukhan I + traitement

Tigre (1)

2 guerrier skorize

2 guerriers kératis (2)

Clone belisarius

3 hybrid

E78 :

Thorgrim + rune de soin mineure

2 minotaures des plaines

2 minotaures keltois

Brice 82 :

Tarrun, fils d'Umran Kal

Shaman animiste sur brontops + maître des esprits + esprit des batailles + don de préservation + esprit des tempêtes

Chevaucheur de brontops + maître des esprits

Rapace

6 cogneurs tribal

3 arbalétriers

Duglandal

Le fils du tonnerre + le fer (2) + courroux du tonnerre + faveur du long soleil + guerrier d'Alphax + intuition + marche forcée + rejet + songe fidèle + baiser de la terre + sève mystique

Musicien brute

Porte étendard brute

2 familier de la terre

Tork l'animal II + bon de la mangouste + baiser de la terre + sève mystique

Gardien de chacal

3 brutes avec machette

2 incendiaires

2 guerriers

Scénarios joués

Crétins de bourrins.

Un chariot traversait la vallée Le jeune apprenti sifflait joyeusement, et lorsque les chevaux hennirent et s'emballèrent soudain il n'eut pas même le temps de raffermir sa prise : il fut immédiatement éjecté Ces hautes herbes regorgeaient de serpents Quand il se releva, indemne, le chariot disparaissait déjà derrière une colline Il se mit à courir, espérant rattraper sa précieuse cargaison.

Situation : Décors : 8.

Attention ! Aucun élément de décor ne doit être placé dans la zone qui représente la route.

Le chariot et l'attelage sont représentés par deux cartes Confrontation collées l'une contre l'autre dans le sens de la longueur Il s'agit d'une entité de 6,30 cm de largeur sur 17,20 cm de longueur : **Le Convoi**.

Le Convoi :

Après le déploiement des troupes, le Convoi est placé aléatoirement (lancer 1d6) sur le bord droit ou gauche à 1cm du bord de table, au niveau de la ligne médiane, dirigé vers l'intérieur de la table.

Le Chariot est donc positionné pour traverser de part et d'autre la table dans le sens de la longueur.

Note : Un Pion Vitesse est placé du Chariot. Placez 6 marqueurs sur la carte du Chariot pour représenter des caisses.

• Le Convoi se déplace toujours en ligne droite en suivant la ligne médiane d'une distance aléatoire de $15 + 3d6$ cm.

Note : le joueur ayant remporté le jet de tactique lance les dés et déplace le Convoi avant toute activation de combattant.

- Il est toujours considéré en charge et n'évite aucun obstacle.
- Le Tir sur le convoi s'effectue indifféremment sur la carte de l'Attelage ou celle du Chariot.
- L'attelage est considéré comme de Grande Taille et chariot de Très Grande Taille.

Actif, le convoi compte comme un combattant lors de la répartition des Tirs si un ou plusieurs combattants sont à son contact.

- Le chariot dispose des compétences Irrépressible Désengagement/4 et Impact/3 (la force du premier impact sera de 9).
- Le convoi immobilisé tente obligatoirement un désengagement en force lors de son activation.

Note : le désengagement est réalisé par le gagnant du jet de Tactique.

Considérez alors une Force 10 pour ce test. Lorsqu'il se désengage, le Convoi ne peut qu'en ligne droite. Il peut tenter cette action même si un ou plusieurs combattants se trouvent au contact de l'attelage.

Dans le cas contraire, il reste immobilisé.

Malgré l'absence d'équipage, le Convoi est considéré comme un combattant et place toujours ses dés en Défense. Il est impossible de prendre pied sur le Chariot, même lorsqu'il est immobilisé, ni d'en prendre possession.

Attention ! Si le convoi ne possède plus de points de structure, les cartes le représentant sont retirées du jeu ainsi que toutes les caisses se trouvant encore sur le chariot.

Cas particulier : Un piège placé sur le passage du convoi endommage le chariot selon les règles normales.

Les caisses :

Le chariot perd une caisse lors de chaque déplacement dont le résultat des 3d6 est supérieur à 8. La caisse est alors placée au contact du bord arrière du chariot avant son déplacement.

Lors de chaque Tir faisant perdre un point de structure au Convoi, une caisse est alors perdue et qui est placée au contact du bord arrière du chariot.

- Il est impossible de se saisir d'une caisse tant que le Convoi n'est pas immobilisé.
- Lorsque le Convoi est immobilisé, tout combattant se trouvant au contact d'un accès du chariot peut se saisir d'une caisse.
- Dès qu'un marqueur caisse est révélé, le joueur lance 1d6 et consulte le tableau suivant :

- 1 Caisse de Mana
- 2 Caisse de victuailles
- 3 Caisse de Mana
- 4 Caisse de victuailles
- 5 Caisse de Mana
- 6 Caisse de victuailles.

Un même résultat ne peut être tiré deux fois, et le joueur doit relancer jusqu'à épuisement des possibilités.

Attention ! Les règles de « Prise » s'appliquent aux marqueurs Caisse.

Les caisses ne peuvent être récupérées que par des combattants au contact de la carte chariot et non celle de l'attelage.

- Un combattant ne peut posséder qu'un nombre de marqueur « Caisse » égal à sa puissance à la fois.

Le convoi (carte de référence).

M: 15 + 1d6

I : 2

A : F : 0 : 5

D : R : 1 : 10

T : -

C : -

D : -

Poids : PS : 5 : 5

Équipement : Impact : 3, Inaltérable, Irrépressible, Accès arrière et côtés

Rang : Spécial, Indépendant, Chariot, Très Grande Taille.

Équipage : -.

Note : Le chariot est considéré comme étant sorti de la table de jeu lorsque la table de jeu lorsque la carte représentant le chariot touche le bord de la table.

DEPLOIEMENT :

Attention ! La partie se déroule dans le sens de la largeur.

Les joueurs se déploient dans le sens de la largeur jusqu'à 15 cm de leur bord de table (Longueur).

Cas particulier : Les éclaireurs ainsi que toute figurine bénéficiant d'un placement spécial ne peuvent pas se déployer sur la route.

Objectifs.

Les joueurs doivent récupérer la précieuse cargaison du Chariot. Le Chariot contient 6 caisses, 3 caisses de mana et 3 caisses de victuailles, représentées par des marqueurs.

Conditions de victoire :

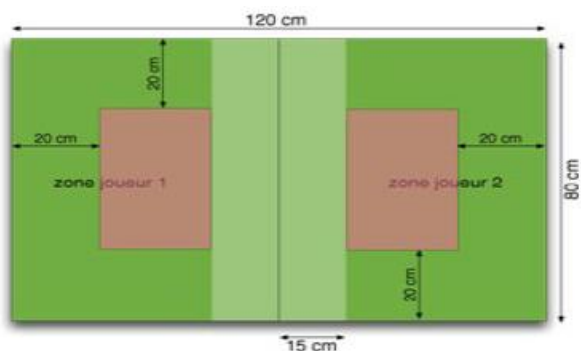
A la fin de la partie, le joueur remporte 1 PV par caisse de Mana associée avec une caisse de victuailles en sa possession.

Prime :

- 100 PA pour avoir immobilisé le Convoi **la première fois**.

Les prisonniers.

Chaque armée s'est fait capturer un de ses espions et est retenu en otage. Il faut le récupérer à tout prix.



Déploiement.

À l'issue du jet Tactique les espions sont placés dans le camp adverse à un minimum de 20 cm d'un bord de table (et ce par les soins de l'adversaire). L'espion doit avoir trois de ses cotés de socle libre de tout élément de décor. Les éclaireurs ne peuvent se placer à distance de charge de leur espion.

Durée & décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

Format.

2 joueurs, 400 PA.

Situation et objectifs.

Les espions sont en blessure légère (non soignable et non régénérable) et attachés. Le but est de libérer son propre espion tout en empêchant que votre prisonnier ne s'échappe. Pour libérer un prisonnier, il faut avoir une figurine à son contact libre de tout adversaire à la fin de la phase de Corps à Corps.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le premier à avoir libéré son espion.
- 1 PV s'il a survécu après sa libération.
- 1 PV si l'espion adverse est toujours captif en fin de la partie.

Prime.

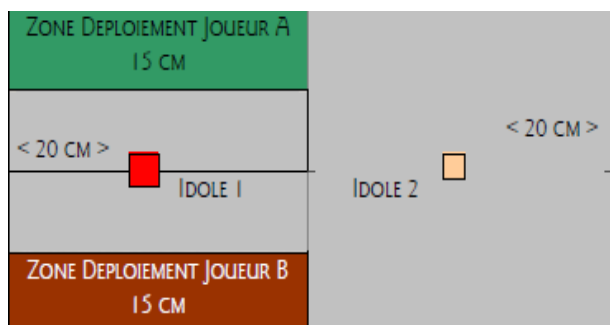
100 PA pour avoir tué le commandeur adverse.

Note.

Les prisonniers sont considérés comme des éléments de décor indestructibles tant qu'ils n'ont pas été libérés.

Otage	
	10
	2
	1-3
	3-4
	-
	6
	*
Compétences	Bravoure, Instinct de survie, Mercenaire, Cible/+2. Régulier, Indépendant, Taille normale, Socle d'infanterie. 10PA.

Les statuettes.



Décors : 6-8.

Deux idoles, considérées comme des éléments de décors, sont placées sur la ligne médiane à 40cm de part et d'autre du centre du terrain.

L'idole 1 (socle de créature) est placée dans la moitié de terrain où se déploient les joueurs.

L'idole 2 (socle d'infanterie) dans l'autre moitié.

Chaque joueur possède 2 marqueurs « Statuettes ».

Attention ! Les règles de « Prise » s'appliquent aux marqueurs « Statuettes ».

Un combattant ne peut posséder qu'un seul marqueur.

Les porteurs des deux marqueurs « Statuette » doivent être obligatoirement révélés à l'adversaire au début du troisième tour ou lorsque le porteur dépose une statuette dans une idole.

Une idole ne peut contenir qu'une seule statuette.

Pour insérer un marqueur « Statuette » dans une Idole.

Pour insérer un marqueur « Statuette » dans une Idole, le combattant doit terminer son mouvement (course, marche ou poursuite) au contact d'une Idole.

Pour retirer un marqueur « Statuette » adverse d'une Idole, le combattant doit être au contact de lors de sa phase d'activation et ne pourra pas bouger lors de ce tour. Le marqueur retiré doit être posé au contact de son socle.

Si cela n'est pas possible, il le place à l'endroit libre le plus de son socle et de l'idole.

Un même combattant ne peut pas retirer et insérer une statuette lors du même tour.

Il n'est pas possible de porter un marqueur adverse ni de recouvrir un marqueur adverse avec le socle d'une figurine.

Déploiement.

Attention ! La partie se joue dans le sens de la largeur.

Les joueurs se déploient jusqu'à 15cm de leur bord de table et seulement dans la même moitié de terrain.

Objectifs :

Les joueurs doivent placer leurs statuettes dans le plus grand nombre d'Idoles possible.

Conditions de victoire (3 PV) :

1 PV pour chaque marqueur « Statuette » présent dans une Idole.

1 PV pour avoir placé le plus d'Idole que son adversaire.

Prime :

50 PA pour chaque marqueur « Statuette » adverse au sol.

Le col.

L'Oracle a prévu un immense pouvoir pour la bataille à venir à l'armée qui placera son étendard sur le site sacré. Vous êtes ici que votre pouvoir sera le vôtre. Malheureusement, l'ennemi a eue la même idée.



Situation.

Décors de situation.

Utiliser des cartes Confrontation pour représenter les collines surplombant le col, comme montré sur le plan. Ces cartes et la zone entre elles forment un terrain élevé bloquant les lignes de vue entre les 2 plaines. Les cartes sombres sur le plan sont les zones permettant le passage vers les collines. Les cartes claires sont infranchissables. En ce qui concerne les lignes de vue, on ne peut pas tracer de ligne de vue depuis les collines vers les plaines et vice-versa. Les combattants sur les cartes sombres peuvent tracer des lignes de vue vers les plaines et les collines.

Les zones au centre de la table entre les collines représentent le col. Aucun élément de terrain ne peut être placé sur le col.

Éléments mobiles :

2 bannières sont déployées sur la ligne médiane, à 5cm de la zone de dépliement de chaque joueur.

Règles spéciales :

Les bannières suivent les règles de prise (« Prise/1 ») avec les exceptions suivantes :

- elles ne peuvent pas être ramassées lors du premier tour.
- tant qu'elles n'ont pas bougé, seul un combattant adverse peut les ramasser. Une fois qu'un combattant adverse les a ramassées, elles peuvent être ramassées par les combattants amis.
- un combattant portant une bannière gagne la compétence Inaltérable.

Déploiement :

15 cm ou moins du petit bord de table.

Objectif :

Le joueur doit contrôler le col, capturer la bannière adverse et protéger la sienne.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui contrôle le col (zone).
- 1 PV pour le joueur qui porte la bannière adverse.
- 1 PV si votre bannière n'a pas bougé ou si elle est contrôlée par un combattant ami.

Bonus (max 100).

50 Pa pour le premier joueur qui s'empare de la bannière adverse.

50 PA si le commandeur adverse est tué, en déroute ou a fuit par un bord de table.

Peinture / Sculpture

Tutoriel de peinture pour débutant par Zab : Garde d'Alahan

Bonjour à tous !

Je vais vous présenter ici quelques conseils et techniques simples pour peindre vos figurines de jeu.

Avant tout, je tiens à préciser quelques petites choses. Tout d'abord, je ne suis pas un grand expert, ni un professionnel de la peinture sur figurine. Ce tutoriel s'adresse donc aux débutants, car ma peinture est encore largement perfectible. Second point, il s'agit d'une figurine de troupe de base. Ainsi, il est nécessaire pour pouvoir jouer d'en peindre un certain nombre, je n'y apporterais donc pas autant de soin que pour la réalisation d'une figurine de concours, et je négligerai certains défauts. Le but étant avant tout de pouvoir jouer avec !

Enfin, je n'ai malheureusement pas de studio photo, les clichés qui vont suivre dépendent ainsi uniquement de la lumière du jour (d'où les quelques petites nuances entre les différentes photos...).

Voilà, s'agissant du premier exercice du style pour ma part, j'essaierai d'être le plus clair possible. Voici donc la figurine que je vais réaliser : un Garde d'Alahan.



Le schéma de couleur n'a pas tellement d'importance pour ce tuto, il s'agit plutôt d'expliquer le travail des différentes parties (métal, tissus, visage...). Même si chaque partie est présentée une par une, elle n'est pas forcément figée, des corrections et modifications

sont apportées tout le long lorsque l'on se rend compte des petits défauts au fur et à mesure de l'avancement de la figurine.

Première partie : la sous-couche ! A la bombe donc. Personnellement, j'utilise du noir par habitude, et je dois admettre que je préfère l'aspect plus sombre des figurines. Il faut essayer de faire en sorte que la sous-couche soit appliquée sur toute la figurine, il faut donc l'orienter plusieurs fois différemment pour que la peinture se dépose de partout. Je passe ensuite la figurine au sèche-cheveux pour gagner du temps. Si quelques « creux » persistent, préférez alors un petit coup de pinceau afin d'éviter de trop mettre de peinture.



On va maintenant peindre la base de l'armure et les vêtements, sans se soucier des assombrissements et des éclaircissements pour l'instant. Il s'agit de définir le schéma de couleur de la pièce. En effet, si comme moi, vous vous lancez sans prendre le temps de choisir les couleurs de chaque élément, il est préférable d'avoir les couleurs dominantes afin de rester cohérent et d'éviter les mauvaises associations de couleur.

De plus, beaucoup d'armures possèdent des arabesques plus ou moins fines qui séparent les plaques de métal (notamment chez les Lions). Ainsi, un éventuel débordement de peinture lors de la réalisation de ces motifs sur le reste de l'armure sera réparé en repassant juste la couleur de base, puisque l'armure n'est pas encore travaillée.

N'oubliez pas : la peinture doit toujours être bien diluée avec de l'eau ! Les aplats de base se font par répétitions de deux ou trois couche de peinture (voir

plus suivant la peinture utilisée).

Attaquons nous maintenant à ces fameux motifs qui bordent les plaques d'armure. Personnellement, je ne les fait pas tous d'un coup ! Il peut s'avérer long et fastidieux de peindre ces arabesques, les réaliser en une fois requiert alors une certaine endurance, sans compter le fait qu'il faut en plus maintenir la peinture avec la bonne consistance tout le long... D'ailleurs, ici, on va légèrement diminuer la dilution : il s'agit de déposer la peinture sur les reliefs. Une peinture trop diluée va s'écouler à côté et se déposer dans les creux qui entourent les motifs : le contraire de ce qu'on veut faire. Attention quand même aux « pâtés » dus à une peinture trop épaisse ... ^^



On peint donc une première fois ces motifs avec une base gris clair. Pour les éclaircir, on rajoute du blanc à cette base et on repasse sur les parties les plus exposées à la lumière. On refait la même chose à l'intérieur du premier éclaircissement avec un peu plus de blanc dans le mélange. Enfin, on dispose quelques touches de blanc pur pour faire « scintiller » l'ensemble.



On repasse ensuite avec la couleur de base de l'armure sur les endroits où l'on a débordé (sinon, bravo !), et on en profite pour détourner les arabesques, ce qui va servir à bien séparer les deux éléments et ainsi améliorer la lisibilité de la figurine. On utilise pour ça marron foncé très dilué (un lavis) que l'on met entre les plaques d'armure et les motifs (la peinture très diluée va se déposer dans les creux). On s'en sert aussi pour assombrir les différents creux de l'armure.



Maintenant, on va éclaircir l'armure.

On prend notre base dans laquelle on ajoute un peu de blanc. Le tout est *très dilué*, et on commence à appliquer sur les reliefs. La peinture étant très liquide, il faut passer et repasser plusieurs fois. Après plusieurs passages, on rajoute un peu de blanc dans notre mélange et on répète l'opération en réduisant la surface d'application pour créer un dégradé. Pour chaque teinte de l'éclaircissement, il faut donc de nombreux passages. On continue ainsi jusqu'au blanc pur, en forçant sur les zones exposées à la lumière.

Lors de la réalisation du dégradé, il se peut que la frontière entre deux teintes soit trop marquée : on passe alors dessus avec une teinte intermédiaire pour « gommer » la limite.



Encore une fois, je n'ai pas tenté de faire toute l'armure d'un coup. La deuxième partie du travail me servira en outre à retoucher les quelques ratés (par exemple la plaque d'armure entre les jambes).

On va maintenant s'intéresser aux habits. Un lavis marron foncé (très dilué donc) va être posé dans les creux. On éclaircit ensuite les reliefs en passant des teintes de beige de plus en plus claires (on procède de la même façon qu'avec l'armure : passages répétés de peinture très diluée pour chaque teinte). On va finalement jusqu'au blanc pur, encore une fois, sur les zones les plus exposées. Pour les tous petits plis (comme ceux au niveau des bras), on peut se permettre d'utiliser une peinture un peu moins diluée, toujours pour éviter qu'elle ne coule dans les creux.

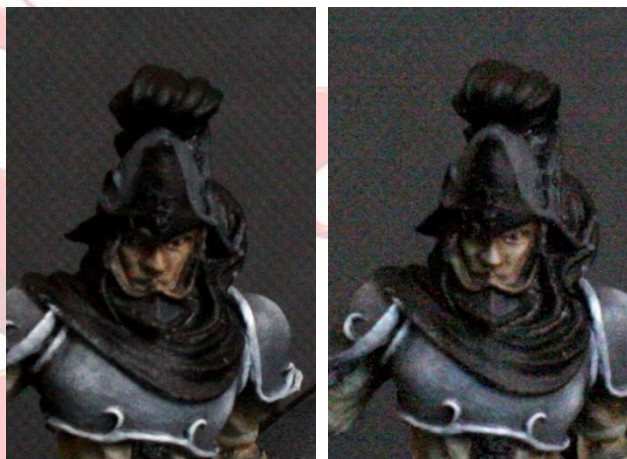


Passons à la peau ! Je m'attacherai ici plus particulièrement au visage, une partie souvent difficile à réaliser. On commence donc par déposer la couleur de base. Dans la foulée, on peint les yeux, car si l'on déborde on peut récupérer facilement en repassant la couleur de base de la peau, pas encore travaillée. Pour les figurines d'humains, je me contente de remplir l'œil de peinture blanche, puis d'y mettre un point noir au milieu pour la pupille.



On dépose ensuite un lavis de marron foncé pour marquer les creux : autour des yeux et du nez, en dessous des pommettes, entre les doigts... On reprend ensuite la couleur de base en la diluant davantage et en y ajoutant du blanc, et on passe sur les reliefs pour éclaircir. Enfin, quelques touches de blanc sont déposées pour accentuer le contraste.

Les lèvres ne sont volontairement pas travaillées ici pour ne pas trop encombrer et réduire la lisibilité. Mais on pourrait très bien passer un peu de rose ou de violet bien dilué dessus pour les faire ressortir.



Allez, un peu de couleur !

J'ai choisi un rouge foncé pour le foulard et le fourreau du glaive, une couleur récurrente dans mon armée. La base est donc sombre. Un lavis bleu foncé est appliqué entre les plis du foulard afin de donner de la profondeur. On éclaircit les plis qui ressortent en rajoutant du rouge vif au mélange de base, et on finit par une touche de rouge vif.

L'armure est ensuite finie. J'ai aussi accentué les contrastes des vêtements en renforçant le lavis marron foncé pour les ombres et le blanc pour les éclaircissements.



Passons au bronze, lui aussi redondant dans mon schéma de couleur pour cette armée. Il servira à faire les motifs du bouclier ainsi que les gardes de l'épée et du glaive. J'ai choisi de faire un bronze sombre : la base est un marron très foncée. Pour que ce soit plus « éclatant », on peut partir d'une base marron clair voir même d'un orange.

Les aplats de base du bouclier sont au préalable peints avec le beige des vêtements et le gris de l'armure. Une première couche de marron foncé est donc appliquée. On éclaircit une première fois avec un marron plus clair. Ce marron est ensuite mélangé avec du jaune, et on augmente au fur et à mesure la proportion de jaune au cours du dégradé, jusqu'au jaune pur, qu'on mélange ensuite avec du blanc. Enfin, on applique quelques touches de blanc pur pour simuler la brillance. Pour les points les plus marqués, le blanc est moins dilué qu'à l'ordinaire : on fait juste un « point » avec le pinceau.



Le bouclier est ensuite fini. Pour le beige, on applique un lavis de marron foncé autour des motifs et à la frontière avec le gris, et on éclaircit avec un beige de plus en plus clair appliqué en plusieurs passages à chaque teinte, jusqu'au blanc pur. Pour le gris, on fonctionne de la même manière qu'avec l'armure, en insistant sur les arrêtes où la lumière va s'accrocher.

Maintenant, l'épée !

J'utilise la même base que pour l'armure, mais cette fois-ci je vais donner une teinte différente au métal en passant de nombreuses fois un mélange de marron-rouge foncé très dilué dans les creux de la lame, en accentuant à sa base. On peut ainsi donner différentes teintes aux métaux pour une même base, par exemple, pour un effet « métal froid », du bleu fonctionne très bien.

On reprend la base diluée avec un peu de blanc pour un premier éclaircissement. Ici, j'ai choisi de n'éclaircir que les arrêtes de l'épée ainsi que la pointe, mais en insistant beaucoup plus sur le tranchant supérieur, exposé à la lumière. On rajoute

donc du blanc au mélange jusqu'au blanc pur, déposé ici sur l'extrémité de l'épée.



Pour finir, le panache ! (C'est sûrement la partie la moins bien réalisée ^^)

Une base de violet a été d'abord peinte, puis des lavis de bleu foncé sont déposés entre les plis, et enfin, pour les plis exposés à la lumière, la base de violet est progressivement éclaircie avec du blanc.



Et voilà, notre garde est prêt à rejoindre les champs de bataille !



Zab

Peinture / Sculpture

Résultats du 5^{ème} concours de peinture

1^{ère} place : Clairette et sa Chimère



2^{ème} place : Zab et son Coryphée



3^{ème} place : Spiff04 et Fulgur, météore





4^{ème} place : Cyttorak et son Troll Noir



5^{ème} place : Mirvillis et son Prévot d'Uren

Le niveau du concours est devenu très très élevé et on peut féliciter Clairette pour sa troisième victoire d'affilée !!!

Pour le prochain concours le thème sera « Le cavalier » et nous referons la distinction entre les débutants et les confirmés.

Inscrivez-vous nombreux !

Librevent

Background

Les Elfes Akkyshans



Calez vous dans votre fauteuil, je vous emmène de l'autre côté de l'Ynkaro, au nord du Behemoth !

Tout a commencé peu après la séparation entre les elfes Daïkinees et Cynwalls. L'héritière du trône Daïkinee, Scaëlin, était d'une telle beauté que des prétendants du "monde" entier venaient la courtiser, y compris des dieux.

A force de se faire remarquer, elle déclencha la jalousie d'une Déesse qui enviait sa grâce. Lilith, la déesse Araignée, maudit Scaëlin, la rendant hideuse aux yeux des siens et la forçant à vivre recluse. Puis en échange de sa beauté "retrouvée" et de pouvoirs immenses, Lilith exigea la complète obéissance de Scaëlin, qui devint ainsi sa première prêtresse. Sauf que plus Scaëlin utilisait la magie, plus elle mutait... à tel point que sa transformation ne put plus être cachée et Scaëlin, ainsi que ses suivantes durent fuir, rejetées par les leurs, de l'autre côté de l'Ynkaro. Après avoir traversé le fleuve, Scaëlin maudit le peuple Daïkinee ...

Les Akkyshans sont dirigés par des femmes depuis Scaëlin. On parle de Sororité, ou de matriarcat, même si le terme est fort, car les mâles sont inclus dans cette société : il y en a, parfois à des postes stratégiques, mais jamais "dominants". De même, les "Dons" (comprendre pouvoirs magiques, et sans doute mutation, puisque l'un et l'autre sont liés) ne semblent réservés qu'aux femmes !

Scaëlin dirige l'intégralité des Akkyshans. Sous son commandement, il y a des "familles", aussi appelée Toiles, et ce nom correspond bien à l'image que ça donne. Une famille est dirigée généralement par une matriarche, et toutes les toiles reliées entre elles forment une immense toile, avec au centre Scaëlin.

Il n'y a pas de véritables grades ou de hiérarchie précise : chacun connaît sa place soit instinctivement, soit pour l'avoir prise par la force. Les meurtres sont courants dans cette société.

Les Akkyshans partageraient une sorte d'esprit collectif... on pourrait presque parler "d'esprit de la ruche", et on peut facilement imaginer Scaëlin comme étant cet esprit dominant.

Les Akkyshans favorisent et pratiquent la sélection naturelle à outrance. Ainsi, les membres dominants sont les plus puissants, les plus dangereux et/ou les plus machiavéliques. Et cet aspect de leur société se reflète dans leur écosystème où les animaux et la végétation sont devenus particulièrement agressifs et "vivaces". Endormez vous sous un arbre et c'est lui qui risque de vous bouffer !

On connaît les Prêtresses et Sorcières, aussi appelées Veuves Noires, pratiquant la magie et la prêtreise. Elles dirigent les assauts, utilisant leur lien "symbiotique" mental comme catalyseur de leurs pouvoirs. Il y a les guerrières akkyshanes, souvent caractérisées de guerrières "d'élites", donc assez rares, mais très puissantes. Et tout en bas, les esclaves. Et ceux là par contre, sont en masse, et surtout sacrificiables, soit pour enliser les ennemis, soit pour répandre des torrents de sangs dans des rituels effroyables.

Et à côté de tout ce petit monde, il y a les monstres. On sait que les Akkyshanes sont épaulées de créatures monstrueuses issues des bois Ashinans. On connaît ainsi :

- Les Barghests, souvent mentionnés, comme des monstres carnassiers sans doute très puissants puisqu'ils sont une monnaie d'échange avec Acheron !
- les Vers "mangeurs de terre", ayant créés les tunnels sous Lythis
- des "Quadrupèdes gigantesques aux défenses acérées" lors d'un assaut de Cadwallon.
- des " monstres issus des abysses" qui assaillaient en même temps le port de la cité
- et bien sur les araignées !
- et le contrôle d'insectes, comme les fourmis carnivores.



L'armement des Akkyshanes ? Les Akkyshanes sont connues à travers

Aarklash comme étant les meilleures épéistes. Et leurs lames (généralement d'obsidienne) sont également les meilleures du continent. On les dit même meilleures que les "meilleures lames du meilleur forgeron akkylannien" !

On sait aussi qu'elles sont très tournées vers les venins et les poisons, et en possèdent parmi les plus mortels (mais les Akkyshans se disputent ce marché avec les Daïkinees).

Et n'oublions pas les pièges, surtout à base de "toiles" !

La magie enfin ?

La magie s'accompagne de mutations. Donc les sorcières sont souvent mutées. Attention, la réciproque n'est pas vraie, puisque les élues de Lilith et les "guerrières sacrées" peuvent recevoir les "bénédictions" de la Veuve (mais du coup, les mutations seront sans doute moins marquées, ou du moins à vocations martiales : griffes, queue, paire de bras en plus, etc...). Cette magie (appartenant aux voies "Supplice", et/ou "Noire" entre autres) est violente et passe souvent par le sacrifice d'un grand nombre d'esclaves...

Alors, y a-t-il quelques Akkyshans connus ?

- Scaëlin, mais plus besoin de la présenter
- Sinae Lhynis, maitresse Assassin
- Vilyad Hayann, le Maitre des Dagues, le meilleur duelliste akkyshan.
- Nalcal, grande prêtresse de Lithys, qui commandite le groupe d'aventuriers appelés les Barghests de Malror, dirigé par le guerrier Zarran (là aussi, un mec).
- Les akkyshanes de Cadwallon comme Iena, Larénia, Palythis ou la "famille" Xare Lilith, voir Synaïya, une akkishane convertie à la Lumière.



Eledorn

Conf Fédé

Les nouveaux profils

Dans cette rubrique, je vous proposerais l'éventail complet des profils validés depuis la newsletter précédente.

Sauf que, pour les quelques premiers numéros, je vais plutôt reprendre par le menu l'historique des créations depuis la mort de C'3. & vous verrez qu'il y a un peu de matière, donc ça prendra probablement 2 à 4 numéros, à vu de nez.

Si l'on se souvient de la toute fin de C'3, on se rappelle que certains profils étaient venus mettre encore plus le bronx que d'autres. C'était, entre autres, le cas de la **shaman keltoise**. Un mage pur pas cher, à bon POU, maîtrisant 4 Éléments & pouvant être recrutée partout via son « Mercenaire ». Consternant. Pour autant, ce profil ne sortait pas de nulle part, mais de Dogs of war, l'extension pour jouer à Conf'3 en campagnes avec gain d'expérience.

Notre première série de nouveaux profils a donc été une exception à la règle (qui est de ne sortir des profils que lorsqu'on a des figurines pour aller avec), avec l'officialisation de tous les profils de mages purs & fidèles purs issus de Rag'Narok, uniquement de rang 1 (dévots & initiés, donc). On leur a trouvé des noms, parfois même on a un poil bidouillé tout ça. La shaman keltoise, par exemple, a perdu son Mercenaire qui n'a plus lieu d'être & n'est donc désormais accessible qu'aux seuls Sessairs, comme il se doit.

Dans un second temps, on a rendu officiels tous les profils sortis dans les Cry Havoc au fil du temps.

Une première "création" pure a été le nouvel Etat-major de la Concorde de l'aigle, destiné à supprimer les Ems en doublon dans cette armée cosmopolite.

Pour terminer ce numéro, nous avons aussi créé des profils pour les figurines sorties en résine chez Rackham : Iraem, Brinkhz & l'imposant Béliat.

& je vous passe les profils des Ombres, qui ont toutes été officialisées, mais que je ne mettrais pas ici par flemme, après tout vous avez ça dans vos vieux classeurs.

Héraut d'Arin.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 6 - 4

2/1/0

Bravoure. Fidèle d'Arin/10.

Dévoit d'Alahan. Taille moyenne.

25 PA

Serviteur de la Chimère.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 6 - 4

POU=5

Bravoure. Initié de la Lumière/Hermétisme.

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

28 PA

Aumônier.

10 - 3 - 3/3 - 3/6 - 4 - 6

0/2/1

Fanatisme. Fidèle de Merin/10.

(Illuminé)

Dévoit du Griffon. Taille moyenne.

28 PA

Confesseur.

10 - 3 - 3/3 - 3/6 - 4 - 6

POU=3

Fanatisme. Initié du Feu/Théurgie.

Initié du Griffon. Taille moyenne.

22 PA

Iraem, ambassadeur à Cadwallon.

10 - 6 - 5/5 - 5/9 - 7 - 7

Fanatisme, Désengagement/8, Instinct de survie/5, Résolution/2, Rigueur, Vivacité.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

75 PA



Marteau du dragon (8) : Le porteur gagne les compétences « Brutal » et « Feinte ».

Réservé à Iraem.

Tête de dragon (10) : Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée du Griffon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants de Cadwallon.

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée de Cadwallon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants du Griffon.

Réservé à Iraem.

Héliaste.

12,5 - 3 - 3/3 - 3/5 - 6 - 5

POU=4

Arme hélianthe.

Concentration/1. Initié de la Lumière/Solaris.

Initié Cynwäll. Taille moyenne.

29 PA

Sage équanime.

12,5 - 3 - 3/3 - 3/5 - 6 - 5

1/2/0

Arme hélianthe.

Concentration/1. Fidèle de Noësis/10.

Dévoit Cynwäll. Taille moyenne.

29 PA

Alchimiste.

7,5 - 0 - 3/4 - 4/5 - 6 - 6

POU=3

Dur à cuire. Initié de la Terre/Tellurisme.

Initié de Tir-Nâ-Bor. Petite taille.

25 PA

Forgeron.

7,5 - 0 - 3/4 - 4/5 - 6 - 6

0/2/1

Dur à cuire. Fidèle d'Odnir/10.

Dévoit de Tir-Nâ-Bor. Petite taille.

27 PA

Matrone.

10 - 4 - 3/3 - 2/4 - 4 - 3

1/2/0

Furie guerrière. Fidèle de Danu/10.

Dévoit Sessair. Taille moyenne.

23 PA

Sire des rats.

10 - 4 - 2/1 - 2/3 - 3 - 3

1/2/0

Instinct de survie. Fidèle de Rat/7,5.

Dévoit Gobelin. Petite taille.

19 PA

Sorcier.

10 - 4 - 2/1 - 2/3 - 3 - 3

POU=4

Instinct de survie/6. Initié de l'Air/Sorcellerie.

Initié Gobelin. Petite taille.

21 PA

Gardien des rites.

10 - 3 - 4/5 - 4/5 - 5 - 3

1/2/0

Brute épaisse. Fidèle de Chacal/10.

Dévoit Orque. Taille moyenne.

27 PA

Shaman animiste.

10 - 3 - 4/5 - 4/5 - 5 - 3

POU=3

Brute épaisse. Initié de la magie Instinctive.

Initié Orque. Taille moyenne.

25 PA

Porteur de graine.

10 - 3 - 5/6 - 5/6 - 5 - 3

0/2/1

Brute épaisse, Endurance. Fidèle d'Elokani/10.

Dévoit du Béhémoth. Taille moyenne.

33 PA

Shaman des neiges éternelles.

10 - 3 - 5/6 - 5/6 - 5 - 3

POU=3

Brute épaisse, Endurance. Initié de la magie

Instinctive.

Initié du Béhémoth. Taille moyenne.

31 PA

Prêtre des runes.

15 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6 - 3

0/2/1

Tueur né, Thaumaturge. Fidèle d'Yllia/15.

Dévot Wolfen. Grande taille.

48 PA

Shaman.

15 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6 - 3

POU=3

Tueur né. Initié de l'Eau/Murmures.

Initié Wolfen. Grande taille.

40 PA

Fée.

12,5 - 4 - 3/3 - 3/4 - 4 - 3

POU=4

Régénération/5, Initié de l'Eau/Féerie.

Initié Daïkinee. Taille moyenne.

22 PA

Tisseuse de rêves.

12,5 - 4 - 3/3 - 3/4 - 4 - 3

2/1/0

Régénération/5, Fidèle d'Earhë/10.

Dévot Daïkinee. Taille moyenne.

22 PA

Porte-étendard des Faathi.

10 - 3 - 3/6 - 2/6 - 4 - 0

Être du Destin/1, Résolution/1, Étendard/10.

(Conscience, Immunité/Toxique).

Régulier de l'Aigle. Taille moyenne.

19 PA

Musicien des Faathi.

10 - 3 - 3/6 - 2/6 - 3 - 1

Être du Destin/1, Résolution/1, Musicien/10.

(Conscience, Immunité/Toxique).

Régulier de l'Aigle. Taille moyenne.

19 PA

Belial.

17,5 - 5 - 12/20 - 12/20 - -14 - 0

Mort-vivant, Abominable, Aimé des Dieux, Brutal,

Cible/-2, Commandement/30, Coup de maître/5,

Enchaînement/4, Être des Ténèbres, Gigantesque,

Inaltérable, Inébranlable, Tueur né.

(Artefact/4, Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Champion allié majeur d'Achéron. Très grande taille.

900 PA

**Chantre de la destruction d'Achéron (22).**

7,5 - 2 - 3/4 - 3/5 - -4 - 0

0/2/1

Mort-vivant, Iconoclaste. Fidèle de Salaüel/15.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Dévot d'Achéron. Taille moyenne.

25 PA

Danseuse du vice d'Achéron (29).

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 4 - 3

0/2/1

Iconoclaste, Fidèle de Salaüel/15.

Dévot d'Achéron. Taille moyenne.

24 PA

Liche.

7,5 - 2 - 3/4 - 3/5 - -4 - 0

POU=4

Mort-vivant. Initié des Ténèbres/Nécromancie.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

25 PA

Nécromant.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 4 - 3

POU=4

Initié des Ténèbres/Nécromancie.

Initié d'Achéron. Taille moyenne.

24 PA

Mentat.

10 3 3/3 3/4 4 4

0/2/1

Mutagène/1, Iconoclaste. Fidèle d'Arh-Tolth/15.

Dévot de Dirz. Taille moyenne.

28 PA

Technomancien.

10 3 3/3 3/4 4 4

POU=4

Mutagène/1. Initié des Ténèbres/Technomancie.

Initié de Dirz. Taille moyenne.

26 PA

Licteur.

7,5 - 3 - 3/3 - 3/6 - -5 - 3

POU=4

Possédé. Initié des Ténèbres/Chtonienne.

Initié de Mid-Nor. Petite taille.

26 PA

Neuvième fidèle.

7,5 - 3 - 3/3 - 3/6 - -5 - 3

1/1/1

Possédé. Fidèle de Mid-Nor/10.

(Illuminé)

Dévot de Mid-Nor. Petite taille.

29 PA

Prophète vicié.

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

0/1/2

Conscience, Toxique/3. Fidèle de Vortiris/10.

Dévot Ophidien. Grande taille.

42 PA

Psyché.

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

POU=5

Conscience, Toxique/3. Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié Ophidien. Grande taille.

44 PA

Favori de l'Ombreuse, Formor.

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

0/1/2

Arme & armure Formor.

Régénération/5, Iconoclaste. Fidèle de Cernunnos/15.

Dévot Drune. Taille moyenne.

Les démons sans peur.

39 PA

Gardien de la Gnose.

10 4 3/3 3/4 4 4

0/1/2

Acharné, Iconoclaste. Fidèle de Cernunnos/15.

Dévot Drune. Taille moyenne.

26 PA

Puissant, Formor.

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

POU=4

Arme & armure Formor.

Régénération/5. Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié Drune. Taille moyenne.

Les démons sans peur.

37 PA

Wyrd.

10 4 3/3 3/4 4 4

POU=4

Acharné. Initié des 4 Eléments/Shamanisme.

Initié Drune. Taille moyenne.

31 PA

Haruspice.

15 4 3/5 5/7 -6 3

POU=3

Chaînes (une au choix).

Tueur né. Initié de l'Eau/Hurlements.

Initié Dévoreur. Grande taille.

39 PA

Profanateur.

12,5 3 4/3 4/6 6 3

0/1/2

Chaînes (une au choix).

Contre-attaque, Iconoclaste. Fidèle de Vile-Tis/15.

Dévot Dévoreur. Taille moyenne.

33 PA

Scarificateur.

12,5 3 4/3 4/6 6 3

POU=3

Chaînes (une au choix).

Contre-attaque. Initié de l'Eau/Hurlements.

Initié Dévoreur. Taille moyenne.

29 PA

Luhar, le corrompé.

12,5 - 4 - 5/7 - 5/6 - -7 - 4

POU=5

Être des Ténèbres/2, Armure sacrée, Guerrier-mage.

Adepté des Ténèbres/Noire, Cabale, Typhonisme.

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

Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Champion adepte Immortel. Taille moyenne.

Corrompé.

96 PA

Corrompé : Lors de son activation, au début d'un corps à corps et durant la phase d'Entretien, Luhar peut dépenser 1 gemme de Ténèbres pour infliger une blessure Légère à un combattant ami à 15cm (aucune Ligne de vue n'est nécessaire). Luhar regagne alors un cran de blessure. Luhar peut utiliser cette capacité tant qu'il dispose de gemmes de Ténèbres.

Brinkhz.

10 - 4 - 5/8 - 5/7 - 6 - 4

Brutal, Alliance/Griffon, Brute épaisse, Chance.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
64 PA**Iraem, ambassadeur à Cadwallon.**

10 - 6 - 5/5 - 5/9 - 7 - 7

Fanatisme, Désengagement/8, Instinct de survie/5,
Résolution/2, Rigueur, Vivacité.(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
75 PA

Coffre à secret (15) : à utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un sortilège ou un miracle ciblant le porteur, le sortilège est lancé (gemmes ou FT dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement). Une seule utilisation par tour.

Réservé à Brinkhz.

Coffre merveilleux (15) : Lorsque Brinkhz est Tué net, placez un marqueur à l'endroit précis où il est mort. Lors de la phase d'entretien suivante, il doit revenir en jeu grâce à 1d6 dans les conditions ci-dessous.

- Sur un 3+si un combattant ami est au contact du marqueur.
- Sur un 4+si un combattant ennemi est au contact du marqueur.
- Sur un 5+si un combattant ami est présent à 10cm.
- Sur un 6+si un combattant ennemi est présent à 10cm.

Réservé à Brinkhz.

Marteau du dragon (8) : Le porteur gagne les compétences « Brutal » et « Feinte ».

Réservé à Iraem.

Tête de dragon (10) : Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée du Griffon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants de Cadwallon.

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée de Cadwallon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants du Griffon.

Réservé à Iraem.

Erlík (I), forme humanoïde.

10 - 6 - 7/9 - 6/9 - -7 - 5

Être des Ténèbres/2, Armure sacrée, Fine lame, Parade, Coup de maître/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Champion élite Immortel. Taille moyenne.

Métamorphose.

145 PA

Erlík (II), forme monstrueuse.

15 - 4 - 6/14 - 4/12 - -9 - 0

Être des Ténèbres/2, Possédé, Tueur né, Charge bestiale, Implacable/1.

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

Champion élite Immortel. Grande taille.

Destructeur.

- PA

Métamorphose : *Erlík (I) se transforme en Erlík (II) lorsqu'il se retrouve en Blessure grave ou critique (attendre la fin d'un combat pour effectuer la transformation). Toutefois, si ce remplacement doit entraîner la manipulation d'une autre figurine ou d'un élément de décor, la transformation n'a pas lieu immédiatement et doit attendre la première occasion où cela sera possible sans manipulation. Il reste définitivement sous cette forme même s'il est soigné par un quelconque effet de jeu.*

Destructeur : *Lancez 1d6 à chaque fois qu'Erlík (II) inflige une Blessure critique ou un Tué net (sur le tableau de blessure, pas par accumulation). Sur '4', '5' ou '6', Erlík regagne immédiatement un cran de blessure.*

Belanor, le rusé.

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

Immunité/Peur, Instinct de survie/6, Ennemi personnel/Volghar.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier neutre. Taille moyenne.

36 PA

Revenant.

12,5 - 3 - 3/5 - 0/5 - -5 - 0

Mort-vivant, Ethéré.

(Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)

Irrégulier neutre. Taille moyenne.

18 PA

Spectre d'Eschil.

12,5 - 5 - 5/8 - 4/7 - -8 - 0

Mort-vivant, Ethéré, Acharné.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)

Champion irrégulier neutre. Taille moyenne.

72 PA

Tobo-Mahta.

12,5 - 3 - 6/12 - 4/9 - 9 - 0

Immunité/Peur.

Créature neutre. Grande taille.

63 PA

Volghar, le cruel.

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

Immunité/Peur, Instinct de survie/6, Ennemi personnel/Belanor.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier neutre. Taille moyenne.

36 PA

SuperTaze

Conf Fédé

Les projets en cours

Dans cette section, je vais aborder divers projets, à plusieurs stades d'avancement, sur lesquels chacun est invité à se prononcer (via entre autres le forum), voire mieux : à participer !

Les 2 dont je parlerai aujourd'hui sont les nouvelles cartes & la refonte de la magie.

Suite à tout un tas de choses, nous avons fini par nous trouver devant l'évidence de refaire les cartes qui nous servent si bien depuis C'2.

La première raison est technique : ne possédant pas de masters de bonne qualité de la carte C2 & face à l'abondance des nouveaux profils, les choses devenaient gênantes & les solutions temporaires (notamment via Rackscan) finissaient par se révéler par trop insuffisantes.

Après, on pourra pêle-mêle invoquer le besoin de renouveau, de simplification, j'en passe.

Bref, on s'est lancés dans cette galère. ^^

Sans vouloir refaire ici les batailles de verres d'eau livrées sur le forum, il a été décidé d'utiliser un maximum les icônes issues de C4 pour rajeunir les cartes. Un fond sera disponible pour chaque voie d'alliance (Lumière, Ténèbres, Destin & Cadwallon/Neutres/Immortels/Élémentaires). De même, les traditionnelles photos seront remplacées par des crayonnés, afin de renouveler l'ensemble & de permettre une option d'impression moins gourmande (bien que moins jolie, forcément).

La disposition des icônes sera subtilement différente de nos habitudes ancestrales :

- La DIS sera fusionnées avec le COU/PEUR.
- Les stats de TIR & les spécificités de l'arme placées ensemble.
- TIR, POU & FOI placés au même endroit, on verra au cas par cas pour les rares combattants bi-classés dans ces 3 domaines.

Grâce à Laurent "ShyY71", nous avons désormais le graphiste nécessaire à la finalisation de ce projet, c'est cool.

Je vous mets ici les derniers prototypes en date. On commence à pouvoir se faire une assez bonne idée de ce que pourrait être le résultat final..



L'autre grand projet du moment, c'est la refonte de la magie. Enfin, en vérité il faut avouer qu'il tient pas mal de l'arlésienne, mais bon.

Pour faire simple, la magie a déjà pas mal été rééquilibrée. C'est mieux qu'à l'époque de C'3, mais ça reste un beau bordel & tout un tas d'aberrations restent. Plusieurs optiques s'affrontent, parfois durement, sur le forum. Un début de consensus s'étant dégagé, j'ai entamé les gros travaux, mais il faudra du renfort pour arriver au bout de tout ça. & pas mal de temps encore, probablement, c'est un projet à long terme qui ne se résout pas à 3 jours.

L'idée est de restreindre lourdement les possibilités de combottage, afin de faciliter l'équilibrage.

- Exit la puissance, les mages choisiraient (je place tout ça au conditionnel, hein, rien n'étant gravé dans le marbre) leurs sorts comme les fidèles avec N+1 sorts pour les GM & (N+1)x2 sorts pour les mages purs.
- Exit les multiples voies, chaque mage connaissant une seule & unique voie de magie, dépendant de son peuple & de son rang.
- Exit la Primagie. Définitivement.
- On tranche dans les sorts Élémentaires, qui sont limités au strict minimum : invocation, source, mur, attaque primaire & un unique sort lié à l'essence du domaine (blast pour le Feu, soin pour l'Eau...).
- Renforcement des sorts réservés, avec une liste fixée en nombre selon les mages (6 pour les adeptes, 4 pour les initiés, 2 pour les GM quelque soit leur rang).

Ca c'est la première chose, car équilibrer entre eux des sorts que peut lancer tant un GM de POU=1 qu'un adepte de POU=8, c'est une impossible quadrature du cercle, donc autant abandonner. Vous imaginez bien que ce travail imposera de requalifier chaque sort dans une unique voie, ce qui va prendre un temps important.

Le second pôle de la réforme, c'est l'équilibrage en tant que tel. Pour cela, nous sommes partis sur la création d'une matrice de calcul visant à définir précisément la Difficulté & le coût en Gemmes de chaque sort selon ses effets. Je ne rentrerais pas ici dans les détails (comme toujours disponibles sur le forum), mais ça fonctionne presque pas mal. Même si, comme d'habitude, ça reste lourdement perfectible.

SuperTaze

Histoire

La meute hurlante



Le vent lui rabat sa crinière blonde sur les yeux, mais il garde sa ligne de mire, imperturbable. Son pouce droit repose sur le chien rudimentaire de son fusil sur mesure, adapté à sa taille imposante et ses pattes velues. Ethan, l'armurier de la compagnie franche, qui avait recueilli le Wolfen il y a quelques années alors qu'il n'était qu'un jeune loup en cavale, avait réalisé un travail d'orfèvre. Créer et équilibrer une arme de cette envergure n'avait pas été un mince affaire. Ethan avait dû modifier un vieux fusil d'origine humaine, récupéré sur un champ de bataille, probablement une veille pétoire de fusilier Griffon. Il fallut allonger le

canon d'un bon cinquante centimètres et élargir le pontet pour laisser passer un index pour le moins volumineux.

En cette fin de matinée, en plein Dierce de la saison du retour, la forêt est très calme. La pluie, qui tombe depuis les premières lueurs de l'aube, crée des rideaux grisâtres. Seul le son ininterrompu des milliards de gouttes d'eau qui se brisent au sol et dans les feuillages vient perturber la solitude de l'endroit. Le mauvais temps ne gêne guère le tireur qui reste immobile et concentré. Son épais pelage brun repousse l'eau qui s'écoule comme de multiples petites fontaines. Une infime pression de son pouce suffit à actionner en douceur et lentement le percuteur. Le clic qui suit est inaudible pour sa cible qui avance à quelques soixante-dix mètres de là. Ils sont six individus à progresser péniblement dans l'intempérie, sur le chemin boueux qui longe les bois. Ils jettent des coups d'œil de droite et de gauche, visiblement sur leur garde bien que leurs épées soient sagement rangées au fourreau. L'eau s'écoule en abondance de leurs chapeaux rabattus et de leurs longs pardessus en cuir au col relevé bien haut. Les grands chênes aux larges branches détrempées qui longent la route et la très faible luminosité imprègnent la scène d'une atmosphère pesante, amplifiée par la marche laborieuse et pénible de la bande.

"Keltis ! Es-tu sûr de ton chemin ? Pourquoi nous pressions-nous de la sorte ? N'aurait-il pas mieux valu nous cacher dans la cité et attendre une éclaircie ?" maugrée un des hommes.

Keltis ne prend pas la peine de se retourner pour répondre.

- Galbin, vieil imbécile ! Veux tu que la milice nous tombe dessus ? A l'heure qu'il est, des francs ligueurs doivent déjà avoir un contrat sur nos têtes à honorer. La guilde des Orfèvres et celle des Voleurs ne rigolent pas avec ces choses-là. Si on se fait attraper, ce n'est pas la prison des Mille Pas qui nous attend, sois en sûr.

Galbin resserre un peu plus le col de son manteau et baisse la tête sans dire un mot.

Likāi maîtrise sa respiration qui se fait basse, ses yeux ne quittent pas l'objectif pendant que les gouttes qui giclent sur son fusil jouent leur partition comme une mélodie métallique. "la plainte du chasseur", comme aime l'appeler son ami Kaeliss dans ses moments de poésie, est une douce musique que le Wolfen apprécie quand elle précède le moment crucial du tir. Son index effleure imperceptiblement la détente et, dans un bruit formidable, l'âme du canon est traversée par le projectile à

toute allure. Le premier homme de file jette brusquement et violemment sa tête en arrière, ses pieds se décollent du sol et il retombe lourdement sur le dos, à terre, dans une gerbe de boue, tandis que son chapeau



flotte dans l'air quelques instants avant de s'affaler. "On nous tire dessus ! A couvert !" hurle un des hommes. Ils dégainent prestement leurs armes et se précipitent en direction de la forêt. Le sifflement caractéristique d'une flèche couvre les bruits de la débandade. Elle se fiche dans la jambe arrière gauche d'un des coureurs. Celui-ci s'écroule, grimaçant de douleur, les mains crispées sur son membre transpercé. Les autres continuent leur route sans un regard en arrière. Kaeliss, dans la démarche assurée et légère caractéristique des elfes, sort de l'ombre, une nouvelle flèche encochée. Cette fois, l'impact entre les deux omoplates stoppe irrémédiablement un autre homme en pleine course. Kaeliss est pieds nus, sa pèlerine rouge fixée au cou par un croissant de lune Wolfen surmonte une tunique longue et grenat, ses cheveux gris blancs sont tenus au front par une pierre scarabée typique des Daikinees. Il manie avec aisance son arc long aux formes torturées d'un bois vrillé à la teinte claire. De sa main gauche, il s'apprête à atteindre un des ses traits logés dans un carquois de cuir, accroché dans son dos au niveau de sa taille, lorsque le cri retentit.

C'est un terrible hurlement qui fige le temps et l'espace. Les trois fuyards s'arrêtent brusquement quelques pas à l'intérieur du bois, le regard hagard et paniqué, leurs yeux roulant en tout sens à la recherche du danger. Une masse sombre et formidable émerge du voile pluvieux et des recoins lugubres de la forêt, puis marche sur eux à pas lents. Un homme désespéré se précipite sur la forme dans un cri de rage et de peur mêlées, l'arme brandie haute et prête à frapper. La chose se déplace de côté à une vitesse vertigineuse et, dans le vrombissement d'une lame titanesque qui fend l'air, le corps de l'assaillant finit sectionné en deux parties presque égales au niveau du bassin. Les membres inférieures puis le buste s'affaissent dans la boue quasiment sans bruit. Un autre des pauvres bougres, préférant à tout prendre finir sous le coup d'une tête de flèche détalé en direction du chemin. Il tombe alors pesamment, comme bloqué par un mur invisible. Ses mains griffent le sol spongieux, il tente de se mouvoir à la force de ses bras dans un effort insensé. Il ne sent probablement même pas l'absence de ses jambes. Le dernier des fuyards n'émet quant à lui aucun son quand sa tête s'envole.

L'homme blessé, toujours couché à l'orée du bois, grogne de douleur mais n'ose arracher le trait d'albâtre qui l'immobilise. Au prix d'un immense effort, il parvient à se remettre debout et claudique péniblement sur un pied, les larmes aux yeux et la mâchoire crispée

"Joyeux de Lannever, viens à mon aide. Je t'en prie." supplique-t-il avec une colère rentrée, sans desserrer les dents.

- Cadwallon ne peut plus rien pour toi, mon gars.

Assis sur les talons, son arme posée à même le sol, Kaeliss parle lentement d'une voix douce tout en fouillant le cadavre de Keltis. Il sourit lorsqu'il met enfin la main sur une petite bourse. Il en délace adroitement les cordons et en laisse choir le contenu dans sa paume. La pierre aux reflets bleutés brille de mille feux. Elle semble accaparer toute la lumière environnante, aussi faible soit-elle, et détourner la pluie qui ne l'atteint pas. Malgré sa souffrance, et debout sur sa seule jambe valide, l'homme reste suffoqué, comme hypnotisé par le caillou.

"Sais-tu à qui cela appartient ?" demande Kaeliss en rangeant la pierre avec négligence, insensible aux charmes de l'objet.

"Je n'en sais rien, par pitié, ne me tuez pas" pleurniche Galbin en tendant une main ouverte et crottée en signe de miséricorde.

- Tu aurais dû te poser plus de questions avant de voler Dahrevan.

Kaeliss ramasse son arc et le met en bandoulière.

- Je ne savais pas ! Je vous le jure! Je ne savais pas. C'est pas moi. C'est Keltis qui m'a mis dans le coup, c'est lui qui a tout fait.

- Et il est mort. C'est dommage, il n'y a plus personne pour confirmer tes dires.

Kaeliss lui sourit en se remettant debout mais ses yeux gris, qui restent rivés sur l'homme, sont aussi durs que la roche.

La forme monstrueuse, responsable du massacre dans les bois, apparaît. Le torse et les épaules entièrement cuirassés, la tête recouverte d'un épais masque de cuir, les yeux invisibles derrière deux coques de



métal percées de multiples trous, le guerrier Wolfen tient fermement un lourd bouclier dans la main gauche et brandit une épée énorme, de la taille d'un homme, qu'il tient sans effort apparent de la main droite. Sa toison grise est trempée et hirsute après une longue attente dans les bosquets humides. Le malheureux blessé manque de défaillir quand l'énorme loup se baisse lentement sur son visage si près que le pauvre Galbin peut en sentir son haleine. Le Wolfen découvre ses crocs pointus dans un grognement sourd et continu, comme venant des entrailles de la terre. De la bave s'écoule en filet de la gueule du loup gigantesque et s'étale sur le nez du blessé qui s'écroule alors terrorisé. Il se replie sur lui-même au sol dans une tentative dérisoire pour échapper à cette vision cauchemardesque.

- Oh Agyar ! T'es obligé de faire ça ? Il en fait sur lui ! C'est irrespirable maintenant !

Kaeliss se pince le nez de dégoût et agite vigoureusement l'air avec sa main libre.

- Et bien qu'on en finisse au plus vite ! Qui t'a envoyé ? Et répond promptement s'il te plait. Je ne sais pas si tu as remarqué mais il pleut, je suis trempé. Et ce temps met Agyar de très mauvaise humeur.

Kaeliss, sans un mot, fixe le Wolfen et celui-ci, dans un bref claquement de dents, recule de quelques pas et lui tourne le dos, les oreilles baissées. L'elfe semble satisfait et reporte son regard sur Galbin qui peine à reprendre ses esprits, le souffle saccadé. Il parvient néanmoins à répondre.

"Je... Je ne sais pas. Je... Je ne l'ai pas vu" murmure-t-il dans un sanglot.

- Il t'a parlé au moins, ton commanditaire ?

Le Daikinee parle d'une voix calme, qui se veut rassurante et qui semble tout à fait sincère. Le voleur se détend quelque peu et lève la tête vers l'elfe.

- Oui... Oui. Un type qui parlait lentement avec un cheveu sur la langue. C'était bizarre, je vous jure ! Il était dans l'ombre, je ne l'ai même pas vu.

Kaeliss fronce les sourcils et s'adresse à lui sur un ton cassant ce qui surprend le blessé qui sursaute.

- Un cheveu comment ? Comme un sifflement. Parlait-il lentement ?

Le brigand lui répond précipitamment.

- Oui, c'est ça ! Un sifflement ! Et par moment, c'est... comme s'il parlait dans nos têtes.... L'air... était irrespirable dans cette baraque... On a tous manqué de suffoquer. Il nous a payé la moitié tout de suite, on s'est pas fait prier pour décamper !

L'homme a presque crié la fin de sa phrase. Il est maintenant à bout de souffle, son sang continue de se répandre abondamment dans les herbes. Likaï, le fusil négligemment posé sur l'épaule, a rejoint la bande, et déjà les deux Wolfens s'éloignent en direction de la cité. Leur formidable masse, toute en muscle, obscurcit le champ de vision de Galbin qui les regarde s'en aller avec un soulagement manifeste. Chaque pas des loups laisse sur la terre boueuse une large empreinte que l'eau s'empresse de combler.

Kaeliss sourit à nouveau, il reprend sa voix légère aux accents chaleureux.

"Vraiment, tu n'aurais pas dû. Il y a des gens pas très fréquentable à Cadwallon. Tu le sais ça ?" ironise Kaeliss, les yeux pétillants de malice.

"Je ne le ferai plus ! J vous jure !" prononce Galbin avec toute la sincérité dont il est capable.






- C'est bien, tu es un bon gars.

Kaeliss se détourne du pauvre bougre et réajuste sa cape pleine d'eau. Le voleur mal en point le regarde s'éloigner sous la pluie, la bouche grande ouverte, incrédule de s'en tirer à si bon compte. Il est à cinquante mètres quand l'elfe se retourne et lui crie "Il y a des choix qu'il faut assumer, tu sais, en particulier les mauvais. Mais tu as raison, tu n'en feras plus". L'elfe encoche une flèche et bande son arc.

La pluie vient de cesser, un soleil timide tente de faire sa place entre les nuages qui s'effilochent paresseusement. La Meute Hurlante est en route pour Cadwallon. Kaeliss siffle en suivant sans effort les longues enjambées des deux Wolfens qui avancent au trot. Il est temps pour la meute de rendre des comptes à Derhevan.



Aides 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

F.T générée par les fidèles				
	<i>Dévoit</i>	<i>Zélate</i>	<i>Doyen</i>	<i>Avatar</i>
<i>Fidèle</i>	2	3	4	7
<i>Moine Guerrier</i>	1	2	3	6

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

Pénalités :	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Blessure	Pouvoir
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	-1
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.