



NUMERO 13

COUVE'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE

- ◆ **JEUX**
Confédé - Mises à jour, magie, profils
- ◆ **PEINTURE - SCULPTURE**
Résultats du 17ème concours de peinture
Tutoriel: Troll du Behemoth
- ◆ **EVENEMENTS**
Interview, Compte-rendu
- ◆ **AIDES DE JEU**
Lexique, Informations, Aide de jeu



LOTHAN LA BÊTE D'ACIER

Après avoir promené mon pinceau sur les thermo-guerriers de Tir-Nâ-Bor, quoi de plus logique que de m'attaquer à leur terrible champion, Lothan la Bête d'Acier. Comme son nom l'indique, le personnage n'est pas un tendre poulet. Il est plutôt du genre terrifiant et impitoyable, redouté par ses adversaires et parfois même par ses alliés.

Pour accentuer son aspect terrible, j'ai décidé de peindre son armure en noir. Des lentilles oculaires rouges et quelques dommages sur l'armure venant souligner son statut de vétéran des champs de batailles d'Aarklash.

Maintenant le voici paré pour les tables de jeu, et il me tarde de le mener au combat à la tête des fiers et valeureux nains à vapeur !

SP1FF04

Comité de rédaction: Admin, Antaress, Corsair35, Eledorn, Fingo, Saurdak, Stylnox, Super Taze, Torahn.

Remerciements:

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

Remerciements particuliers à:

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

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

Contact et Diffusion

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

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

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

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

Ou par mail:

conf.fd@gmail.com

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 13

FÉVRIER - MARS 2016

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Mise à jour des règles04
- Refonte de la magie06
- Nouveaux profils10

CONF 3.5 DABOK

PEINTURE - SCULPTURE

- Résultats du 17ème concours de peinture18
- Tutoriel: Tête de Troll22
- Figostage chez Fig7824
- Ivan Radenkovic, Peintre serbe26
- Edouard Negre, Diorama Freebooter28
- Mark Soley, Samura Gobelin30
- Ben Komets, Familiers de l'eau31
- Daniele Mariani, le Cardinal Atticus32

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Compte-rendu: Griffons vs Dévoreurs33

LEXIQUE

INFORMATIONS

- Calendrier et Liens utiles42

GALERIE

AIDES DE JEU

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à toutes et à tous,

Voilà un début d'année assez calme avec un cru 2015 exceptionnel. Tous les membres reprennent des forces pour cette nouvelle année. Cependant, la communauté reste active et les gros chantiers sont toujours débattus et abattus avec un rythme admirable. Encore deux grimoires de remis à jour, des règles revues et corrigées pour un gameplay plus riche et surtout, 4 nouveaux profils qui viennent grossir les rangs des armées déshéritées.

Ce numéro est orphelin de l'interview de Paolo Parente qui, face à un planning très chargé, n'a pas encore rendu sa copie. Qu'à cela ne tienne, on a fait connaissance pour vous avec des artistes talentueux et dont la réputation n'est plus à faire. Nous espérons que ces quelques articles entameront une longue entente entre la Communauté Française et ces artistes internationaux. À vous d'aller les solliciter pour en apprendre davantage sur leurs travaux.

Nous ne le répétons jamais assez mais la communauté, c'est vous ! Ce qui paraît ici ne l'est que par vos contributions alors continuez à nous faire partager vos expériences, vos travaux et votre quotidien autour du jeu Confrontation.

Bonne lecture à toutes et à tous,

CORSAIR 35





MISE A JOUR DES REGLES

Coucou les gens.

Un bimestre très calme sur le front des règles. Une petite précision sur Éclaireur & Conscience, histoire de bien préciser que les éclaireurs sont détectés d'un palier à l'autre. Une FAQ sur l'Apatride, afin de clarifier les choses. Une amélioration de la compétence « Sélénite », qui groove un peu plus comme ça. Une précision sur la compétence « Concentration/X », suite à la détection d'une faille dans sa rédaction empêchant de s'en servir lorsque le profil permet de concentrer en Discipline. Et pour conclure un élément de FAQ assez logique sur le mana, mais comblant un détail qui n'était écrit nulle part dans les règles.



XIV-B-1. Les différents types de Mana.

Le mana est une énergie issue de mondes parallèles voisins d'Aarklash appelés Royaumes élémentaires. Chacun de ces domaines est lié à un Élément dominant. Il en existe six.

Les quatre Éléments primordiaux sont l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre.

Les deux autres Éléments sont appelés Principes. Il s'agit de la Lumière et des Ténèbres.

Certains de ces Éléments s'opposent les uns aux autres :

- L'Air s'oppose à la Terre.
- L'Eau s'oppose au Feu.
- La Lumière s'oppose aux Ténèbres.
- Les Ténèbres s'opposent à tous les Éléments.

Le pouvoir de corruption des Ténèbres est tel qu'il s'oppose à tous les Éléments, y compris aux Ténèbres elles-mêmes.

Il est totalement interdit à un magicien d'utiliser des gemmes de mana d'un Élément qu'il ne maîtrise pas.

Un autre symbole de mana est parfois utilisé, celui du mana dit « neutre ». Lorsqu'un sortilège en nécessite pour être lancé, les gemmes neutres peuvent être remplacées par des gemmes de n'importe quel autre Élément. Les shamans orques du Bran-Ô-Kor utilisent une forme de magie appelée magie instinctive. Cette pratique incantatoire ne fait pas appel aux énergies des Royaumes élémentaires mais à des forces issues d'Aarklash et de l'esprit des orques. Le mana de ces magiciens est représenté par des gemmes de mana neutre.

XIX-B-7. Apatride (passive).

Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié (voir III-A-5). Il s'intègre si bien qu'il acquiert, **au début de la partie**, la compétence la plus répandue chez ses compagnons d'armes, **parmi celles qu'il ne possède pas déjà**. C'est le nombre de combattants possédant la compétence qui permet de déterminer cette dernière, **pas la somme de leurs Valeurs stratégiques leur coût (en PA)**.

Si plusieurs compétences sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles. S'il s'agit d'une compétence liée à une valeur, l'Apatride acquiert la valeur la plus répandue. Si plusieurs valeurs sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles.

Note : les compétences induites par le statut d'un combattant (notées entre parenthèses dans les profils) ne sont jamais prises en compte.



XIX-B-25. Concentration/X (active).

Certaines caractéristiques des combattants dotés de cette compétence sont inscrites en gras sur leur carte de références. X indique le total de points que le joueur peut répartir à chaque tour entre ces caractéristiques.

Tout ou partie de ces bonus peuvent être attribués **au début de n'importe quelle phase**, pendant l'activation du combattant (n'importe quand) ou au début d'un combat (en même temps que les dés de combat), mais pas pendant un combat.

L'augmentation d'une caractéristique ne modifie en aucun cas un test déjà effectué. Si, par exemple, un joueur augmente la Résistance d'un de ses combattants après que ce dernier a subi un test de Blessures, c'est la Résistance avant majoration qui est prise en compte pour déterminer le nouvel état de santé.

Les bonus sont perdus et à nouveau disponibles à la fin de **chaque la phase d'activation** et à la fin de chaque combat (**à l'issue de l'éventuel mouvement de poursuite**).

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

XIX-B-26. Conscience (passive).

Un combattant doté de cette compétence bénéficie des règles suivantes (la cible de son action doit cependant se trouver dans un rayon de 20cm autour de lui) :

- Tout éclaireur situé dans un rayon de 20cm autour de lui, **au même palier ou à un palier adjacent**, est immédiatement révélé, il peut donc être pris pour cible avant la fin du tour de parole en cours. Le combattant peut même transformer son mouvement en Engagement sur un éclaireur qu'il découvre (à condition que son mouvement soit suffisant).

- Il peut charger un adversaire à portée mais hors de son champ de vision.

- Il peut tirer sur une figurine qu'il ne voit pas si aucun obstacle solide (**mur, bâtiment, arbre, figurine, etc...**) ne coupe la trajectoire de son projectile.

- Il ne subit pas de malus lié au décor lors d'un tir.

S'il est magicien ou fidèle, il peut lancer un sortilège ou accomplir un miracle sur une cible qu'il ne voit pas. Il ne tient alors pas compte des obstacles, même si l'effet prend la forme d'un projectile.

- Il peut effectuer de la contre-magie ou de la censure sans voir le lanceur du sortilège (ou du miracle) à contrecarrer, il doit tout de même se trouver à portée du sortilège.

XIX-B-37. Éclaireur (passive).

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés n'importe où sur le terrain, même en dehors de la zone de déploiement de leur camp ou dans celle de l'adversaire. Il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à moins de 10cm d'un combattant adverse. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout combattant adverse, **au même palier ou à un palier adjacent**, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...), y compris les effets de zone.

Cas particulier : si un effet de zone ou indirect doit s'appliquer à un (ou plusieurs) Éclaireur caché et à d'autres combattants, l'effet s'applique normalement mais l'Éclaireur n'est pas affecté.

Cas particulier : si un Éclaireur caché entre volontairement dans une zone de terrain impliquant un quelconque effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un combattant adverse termine son activation dans un rayon de 10cm autour de lui, au même palier ou à un palier adjacent. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole. Il faut attendre une nouvelle série d'activation pour pouvoir le cibler.

Exception : un combattant avec « Conscience » qui découvre un éclaireur peut le cibler immédiatement.

Un Éclaireur est également repéré à la fin de son action s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».

Commandement/X s'applique normalement, même si le combattant qui en est doté est un Éclaireur caché.



XIX-B-112. Sélénite (passive).

Les Sélénites maîtrisent l'Eau en plus des Éléments auxquels ils peuvent faire appel. Ils sont également dotés de la compétence « Alliance/Wolfen ».

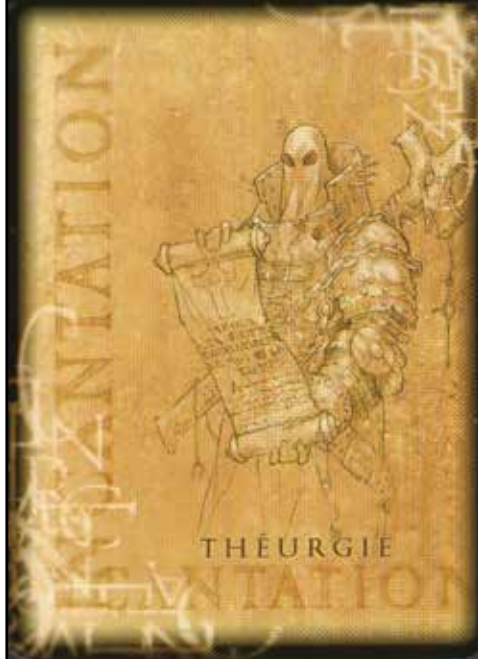
En outre, ils bénéficient de dons mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde d'Aarklash. Au début de la partie, le joueur qui contrôle le Sélénite doit lancer 1d6.

En fonction du résultat obtenu, il bénéficie de certains bonus jusqu'à la fin de la partie:

- '1' : **Croissant de lune** : ~~Aucun modificateur~~ le combattant gagne DIS+1.
- '2' ou '3' : **Demi-lune** : le combattant gagne IN+1 MOU+2,5 ou COU+2 ou PEUR+1.
- '4' ou '5' : **Lune gibbeuse** : le combattant gagne COU/PEUR+1 et DIS+1 la compétence « Charge bestiale » ou « Récupération/1 ».
- '6' : **Pleine lune** : le combattant gagne POU+1 ou DIS+1 DIS-1 et gagne la compétence « Possédé » « Régénération/4 » ou « Esprit de l'Eau » ou « Tueur Né », ainsi que:



REFORME DE LA MAGIE



Avec la théurgie, nous entamons un cycle dédié à des grimoires contenant moins de sorts C3. Ce qui a pour conséquence et pour intérêt de nous obliger à aller dans les anciens grimoires C2 afin de trouver de quoi compléter les grimoires à 15 sorts. Bien entendu, ces vénérables anciens, au-delà de leur retour plutôt plaisant, ont subi une - nécessairement - lourde cure de jouvence pour s'adapter à un corpus de règles qui a bien changé depuis la mort de C2. Décès qui remonte tout de même à l'année 2005. Nous espérons que le résultat vous plaira & que ces vieilleries réussiront à apporter du neuf sur vos tables de jeux.

Ange de Feu

Feu=4
 Voie : Théurgie
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que durant la phase Stratégique.
 Tout combattant ami dans l'aire d'effet gagne les compétences « Cible/-2 » et « Tueur né ».
 Chaque combattant qui a bénéficié de ce sortilège subira une Blessure légère lors de la phase d'Entretien s'il n'a pas infligé au moins une blessure à un combattant ennemi durant la phase de Combat.

Autodafé

Feu=2
 Voie : Théurgie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne pourra être soignée d'aucun cran de blessure et perd l'usage de la compétence « Acharné ».

La cible subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=5) ; si la cible bénéficiait, au moment de l'incantation, des effets du sortilège Immolation, le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Feu pour améliorer ce dernier effet : le jet de Blessures subit par la cible passe à FOR=10 et tous les combattants à son contact subissent un jet de Blessures (FOR=5).

Un combattant éliminé par l'Autodafé est retiré de la partie et ne pourra revenir d'aucune manière (y compris à l'aide de la compétence « Renfort »).

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct ».

Brasier intérieur

Feu=1
 Voie : Théurgie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+1.
 Lors de chaque phase d'Entretien, lancez 1d6. Sur '1' la cible subit une blessure Légère, sur '2' ou plus la cible gagne FOR+1. Un même combattant peut être sous l'influence de plusieurs Brasiers intérieurs à la fois. Il devra cependant lancer 1d6 lors de la phase d'Entretien pour chaque sortilège actif.

Brûlure de l'acier

Feu=2
 Voie : Théurgie, Rédemption
 Fréquence=2
 Difficulté=4+FOR de la cible/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.

Brûlure spirituelle

Feu=2
 Voie : Théurgie
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne ATT+2 et DEF-2.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ».

Colère du guerrier

Feu=2
 Voie : Théurgie, Rédemption
 Fréquence=2
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».



Dévotion guerrière

Neutre=3
 Voie : Théurgie
 Fréquence=2
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Tueur né ».

Eclat de Lahn

Lumière=3, Feu=3
 Voie : Hermétisme, Théurgie
 Fréquence=Unique
 Difficulté=9
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Toute la table
 Durée : Spécial

Aucune ligne de vue n'est nécessaire.
 Tous les combattants ennemis sont Sonnés.
 Tous les combattants ennemis voient leurs lignes de vue limitées aux distances suivantes, cet effet ne peut pas être dissipé mais un combattant peut continuer à utiliser la compétence « Conscience » normalement :

- 0cm jusqu'à la fin du tour.
- 15cm jusqu'à la fin du tour suivant.
- 30cm jusqu'à la fin du second tour suivant.

Cette pénalité disparaît ensuite.

Etincelle de vie

Feu=3
 Voie : Théurgie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un templier ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Malus de blessure ».
 Lors de la phase d'Entretien, la cible est retirée de la partie.

Guerrier Élémentaire

Neutre=3
 Voie : Théurgie
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Spécial

Le lanceur gagne la compétence « Guerrier-mage » (ainsi que les compétences « Contre-attaque », « Coup de maître/0 » et « Enchaînement/2 » s'il s'agit d'un Champion) mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes ». Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'il peut posséder. Le lanceur peut sacrifier 1 gemme Neutre lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.



Immolation

Voie : Théurgie
 Feu=X
 Fréquence=2
 Difficulté=5+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Spécial

La cible gagne X points à répartir entre son ATT et sa FOR (au choix du lanceur).
 Ce sortilège prend fin dès lors que la cible encaisse une Blessure.
 Si l'incantation échoue, le lanceur subit un jet de Blessure (FOR=X).

Marque d'infamie

Neutre=1
 Voie : Théurgie, Exorcisme
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : Illimitée
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Précipitation fatale

Neutre=3
 Voie : Théurgie
 Fréquence=1
 Difficulté=9
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Spécial

Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de tactique.
 La prochaine fois que le joueur adverse reprend la main, il doit jouer toutes les cartes de sa réserve ainsi que la première carte de sa séquence d'activation. Il ne peut pas passer son tour, même s'il lui reste encore des refus.

Rage ardente

Feu=2
 Voie : Théurgie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/2 », mais devra placer tous ses dés de combat en Attaque et aller au contact du plus de combattants ennemis possible lors de chaque déplacement.
 Si la cible bénéficie du sortilège Immolation, elle bénéficie en plus de la compétence « Tueur né ».

Durant la phase d'Entretien, la cible subit automatiquement une Blessure légère si elle a été sous l'emprise du sortilège Immolation durant ce tour.

Vertu du sacrifice

Neutre=2
 Voie : Théurgie
 Fréquence=1
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.
 Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.

- En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.
- En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.
- En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3.



REFORME DE LA MAGIE

Fiabilité génétique

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X »

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1. En lançant son dé de Mutagène, la cible reçoit toujours un minimum 2 points de Mutagène à répartir, même en cas de '1'.

Injection suspecte

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible effectue immédiatement un jet de mutagène/0 :

- En cas de '1' au dé de mutagène, elle est immédiatement éliminée.

- Un '6' au dé de mutagène doit être relancé (un '1' après relance s'additionne au résultat et n'est pas un échec), si le résultat final est supérieur à 10, la cible sera retirée de la partie lors de la prochaine phase d'Entretien.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.



Ivresse des Ténèbres

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=7+X

Portée : 20cm

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

Durée : Instantané

La cible gagne un dé de « Mutagène/X », qu'elle doit lancer immédiatement.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Lames affamées

Neutre=2

Voie : Cabale, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Libation sanguinaire

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible est retirée de la partie.

Le lanceur gagne immédiatement 6 gemmes de Ténèbres.

Ce sortilège ne peut pas être incanté sur un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi ni sur un combattant doté de la compétence « Dévotion/X », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Mille déchirures

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible effectue un test de Résistance (difficulté=résultat du test d'Incantation) :

- En cas de succès, la cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

- En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=6+POU du lanceur).

Orbe de noirceur

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible ignorera les effets du prochain sortilège qui devrait lui être appliqué. Tout magicien ainsi protégé ne pourra plus dépenser de gemmes de Mana ou effectuer de jet de Pouvoir (sauf pour le jet de récupération de Mana) sans dissiper immédiatement ce sortilège.

Voici donc venir le ténébreux grimoire des cloneurs alchimistes. Un gros travail sur des sorts tirant le meilleur du Mutagène ou demandant des lourds sacrifices en échange de bénéfices importants. Saurez-vous en tirer le meilleur pour anéantir votre adversaire ?

Antigène virulent

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible perd l'usage de toutes ses compétences actives.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Contrôle de la matière

Neutre=1+X

Voie : Féérie, Technomancie, Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=6+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).

- La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).

Reconstitution génétique

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène

Durée : Instantané

La cible peut immédiatement sacrifier 2 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.



Sérum d'assimilation

Ténèbres=1

Voie : Biopsie, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible gagne la compétence « Mutagène/2 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Grande ou de Très grande taille.

Silice plasmatique

Ténèbres=2

Voie : Technomancie

Fréquence=2

Difficulté= 3+RES de la cible/2

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».

En cas d'échec de l'incantation, la cible subit une Blessure légère.

Souffle du désert

Neutre=6

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé sur un combattant ou sur un point du champ de bataille.

Tout combattant à 5cm de la cible subit un jet de Blessures (FOR=X).

Substances expérimentales

Ténèbres=3

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Les effets du sortilège sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation.

• **Mycosymbiose (6 ou moins).** Lorsque la cible est Tué net, placez une carte Confrontation centrée sur sa position. Cette carte représente le nuage de gaz qui s'échappe du cadavre et coupe toute Ligne de vue jusqu'à la fin de la partie.

• **Rage de Djaran (7 à 10).** La cible gagne la compétence « Tueur né », mais encaisse une Blessure légère lors de chaque phase d'Entretien.

• **Virus adrénal (11 ou plus).** La cible gagne FOR+5, les compétences « Acharné », « Désespéré » et « Immunité/Malus de blessure » et encaisse immédiatement une Blessure grave. Aucun effet de jeu ne pourra permettre à la cible de regagner des crans de blessures.

Substrat de cristallite

Neutre=4

Voie : Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=ATT+DEF de la cible

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Éthéré ».



Bonjour les gens.

Et voilà, le léger retard de ce numéro nous a permis de boucler quelques profils en dernière minute. Un joli petit personnage pour les orques, ce n'est pas si fréquent donc autant s'en réjouir. Un personnage combattant pour Alahan qui ne soit pas un paladin mais un aventurier badass, ça se fête aussi. Une jolie troupe d'élite pour les elfes Cynwälls, qui apportera quelque chose d'intéressant dans l'armée.

&, pour finir, un petit commandant non-champion pour la milice de Cadwallon.

<http://confrontation.vraiforum.com/f70-Creation-de-profils.htm>



NOUVEAUX PROFILS

Léodan, le rugissant.

Léodan a toujours été un homme dur. Son père l'était. Et son père avant lui. Peut-être était-ce la dure vie dans la baronnie d'Icquor qui forgeait ainsi les hommes, mais cela lui importait peu. Le guerrier n'avait jamais cherché ni excuses ni raisons. Comme tous les seconds nés il était prédestiné à la carrière militaire et celle-ci fut à l'image de son caractère : difficile. L'homme avait toujours vécu sans compromis pour ses adversaires, ses camarades et moins encore envers lui-même. Il disait ce qu'il pensait et faisait ce qu'il disait, ce qui n'avait pas toujours été du goût de ses supérieurs. À l'âge où ses années d'expériences lui auraient permis de prétendre à une vie paisible dans un état-major de la capitale, ses bottes battaient encore la campagne.

Un jour Léodan reprocha à un jeune officier de Doriman un mauvais mouvement qui avait mis en péril toute la troupe, seule sa force exceptionnelle à l'épée les avait sauvés d'une vie de servitude dans les rangs d'Achéron. Son poing en travers du visage du jeune noble signa la fin de sa carrière militaire. Seule sa renommée et ses états de service permirent d'atténuer la sanction en un simple renvoi de l'armée du royaume d'Alahan.

Des mois plus tard, au fond du désert du Syharnalna, Léodan errait seul. Sa caravane avait été attaquée, il avait survécu et massacré les assaillants mais n'avait pu protéger ses compagnons. Et il était perdu. Le doute se saisit de lui : était-ce ici, perdu au milieu de nulle part après avoir massacré des pillards, qu'il était le plus utile? Il aperçut alors un vieux lion à l'ombre d'un arbre sec, attendant la mort. Léodan se rapprocha de ce majestueux vieillard et se vit en lui.

C'est alors qu'il entendit des pas derrière lui. Un homme s'approchait discrètement, vêtu d'une armure disparate suggérant qu'il avait appartenu au Temple, manifestement dans l'intention de tuer le vieux lion.

« - Que fais-tu ? » demanda brutalement Léodan.

« - Je prépare mon repas, c'est la seule viande à des lieues qui ne soit infectée de mutagène... »

« - Tu ne tueras pas ce lion. » dit Léodan.

« - Qui m'en empêchera ? »

« - Moi. » assura-t-il en dégainant.

« - Et qui es-tu toi, qui va mourir pour un repas ? » demanda l'homme, avec un accent akkylannien.

« - Un vieux Lion... »

Les deux hommes se mirent en garde. Ils allaient s'élancer quand un cri difforme leur parvint.

« - Des tigres ! » s'exclamèrent-ils. Ils montèrent en haut de la dune, et en virent trois accompagnés d'un kératis.

« - Tu nous as fait repérer avec ton armure dorée, on la voit à des lieues d'ici ! »

Ils savaient que les tigres étaient plus rapides qu'eux, ils ne pourraient pas éviter ce combat.

« - Fuis ! Je vais les retenir le temps que tu disparaisses » lança le templier et il s'élança faisant tourner son fléau.

Il ne tarda pas à se rendre compte que le Lion n'avait non seulement pas fui mais chargé avec lui, cependant pour la première fois, leur style de combat correspondait et ils purent laisser sortir leur rage sans craindre pour l'autre compagnon d'arme.

Les tigres éliminés, Léodan reprit sa posture de combat pour défendre le lion.

« - Ne t'en fais pas, les tigres sont les seules créatures comestibles de l'empire alchimique. Ils devaient être à court de mutagène... Partages mon repas, tu as bien combattu. »

Léodan hésita...

« - Je ne pose pas de questions. Mon nom est Kyrus. »

Léodan s'assit et ils dinèrent.

Le lendemain, le vieux lion était mort. Sa posture, le vent dans sa crinière, tout en lui respirait le calme. « La mort n'est qu'un passage... mais il faut partir serein après avoir accompli son devoir. » pensa Léodan.

« - Je vais à Tenseth. » dit Léodan.

« - Je peux t'accompagner. Mais tu dois masquer cette armure, je souhaiterais rester discret et tu brilles comme Lahn. »

« - Soit. » dit Léodan en regardant la fourrure du vieux lion.



LÉODAN, le rugissant

10
4
6-9
5-11
8-4

Bravoure, Cri de guerre/7, Farouche/5, Frère de sang/Kyrus, Furie guerrière, Prévisible.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

81 **Rugissement du lion.**
Champion spécial. Taille moyenne.

LEODAN LE RUGISSANT

10
4
6-9
5-11
8
4

Compétences : Bravoure, Cri de guerre/7, Farouche/5, Frère de sang/Kyrus, Furie guerrière, Prévisible, Enchaînement/2, Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0.)
Champion spécial d'Alahan.

81

« LE VIEUX LION RUGIT TOUJOURS! »

Léodan, le rugissant.

Fournisseur: Cool Mini Or Not Lion knight (32mm).

<https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/lion-knight-32mm-limited-edition.html>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2731-Un-v-teran-de-Kaiber.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2979-LIO-L-odan-le-rugissant.htm>

Affilié : Daneran, Icqnor.

Limité : Algérande, Allmoon, Kallienne, Laverne, Luishana, Manilia.

Interdit : Doriman.

«... SA FORCE EXCEPTIONNELLE À L'ÉPÉE LES AVAIT SAUVÉS D'UNE VIE DE SERVITUDE DANS LES RANGS D'ACHÉROU...»

Rugissement du lion (capacité spéciale).

Une fois par partie, lors de la phase Stratégique, Léodan peut choisir d'activer cette capacité : tous les combattants amis sur la table gagnent INI+1, ATT+1, FOR+1 et la compétence « Prévisible » jusqu'à la fin du tour.

Armure de croisade (4 en Alahan, 6 en Griffon).

Le porteur gagne les compétences « Cri de ralliement » et « Inébranlable ».

Son nom est modifié en 'Léodan, le rugissant, templier.'

Son rang est modifié en 'Champion spécial d'Alahan/Griffon.'

Réservé à Léodan.

Pelisse du vieux lion (12).

Le porteur gagne la compétence « Acharné ».

Chaque fois qu'un combattant ami est Tué net à 15cm ou moins du porteur, ce dernier gagne un marqueur 'Pelisse'.

Avant une charge, le porteur peut défausser un marqueur 'Pelisse' pour gagner la compétence « Cri de guerre/9 ».

Avant une attaque, le porteur peut défausser un marqueur 'Pelisse', si l'attaque n'est pas parée elle occasionnera un jet de Blessures amplifié.

Réservé à Léodan.



Lieutenant elfe

Fournisseur: Legendarion - Captain of Drakaer militia.

<http://cadwallon.com/captain-of-drakaer-militia.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2796-CAD-Milicien-cynwall.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2982-CAD-Lieutenant-elfe.htm>

AFFILIATIONS

Affilié : Milice.

Limité : -

Interdit : Architectes, Lames, Nochers, Orfèvres, Usuriers, Voleurs, Cartomanciens.

« AU NOM DU DUC ! »

La milice de Cadwallon est organisée en garnisons. Il y a 12 garnisons, une pour chacun des 11 fiefs. La 12ème est une erreur de décompte et a des effectifs nuls, officiellement.

Chaque Lieutenant-Général commande la garnison d'un fief et a plusieurs capitaines sous ses ordres.

Une garnison peut n'avoir aucun capitaine ou beaucoup en fonction de son importance. Les lieutenants devant être coordonnés par un vétérán issu de leurs rangs, qu'il ait le grade de capitaine ou non.

Dans la ville haute les capitaines sont 2 ou 3 par garnison et commandent chacun 3 ou 4 lieutenants. Dans la ville base certains quartiers n'ont qu'un lieutenant abandonné à lui-même.

De nombreux elfes, fuyant le rigorisme de la république de Lanever et la moiteur du royaume de Quithayran, se sont établis à Cadwallon, rejoignant une population native de la cité. Certains d'entre eux, naturellement, ont rejoint les rangs de la milice, où leurs capacités leur permettent de monter rapidement en grade. Tant dans la ville haute que dans les bas quartiers.



Talarakh, le délirant



Même au sein des Sarkaï, Talarakh passe pour un lunatique. Il ne prévoit jamais rien, s'en remettant chaque matin à l'écoute des présages pour suivre la voie que lui trace le Destin. Cependant, rares sont ceux qui se hasarderaient à se moquer d'un tel comportement. Talarakh est en effet un fier combattant, souvent guidé sur un champ de bataille inconnu au moment opportun, son intervention a plus d'une fois emporté la décision dans un combat indécis. Au point que ses compagnons s'en remettent souvent à son inspiration pour le suivre dans ses pérégrinations, avec un succès sans cesse renouvelé. Même les Griffons ont appris à écouter les délires de cet orque particulièrement incohérent. Au sein du Temple de l'Est, Talarakh passe pour une sorte de talisman que les templiers apprécient de croiser durant leurs patrouilles. Même si les plus zélés d'entre eux jasant que de telles paroles sont à la limite de l'hérésie...

AFFILIATIONS

Affilié : Sarkaï.

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

Fournisseur: Legendarion - Orc with feather, hunter.

<http://cadwallon.com/legendarion-miniatures/orc-white-feather-hunter.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2393-BOK-Traqueur.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3009-ORQ-Talarakh-le-d-lirant.htm>

Fatras d'amulettes (7).

Lors de la phase Stratégique, lancez 1d6 :

- '1' : le porteur gagne la compétence « Arme sacrée/Combat » jusqu'à la fin du tour.
- '2' : le porteur gagne la compétence «Chance» jusqu'à la fin du tour.
- '3' : le porteur gagne la compétence «Soin/3» jusqu'à la fin du tour.
- '4' : le porteur gagne la compétence «Tueur né» jusqu'à la fin du tour.
- '5' : le porteur gagne la compétence «Instinct de survie/5» jusqu'à la fin du tour.
- '6' : le porteur gagne la compétence «Aimé des Dieux» jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Talarakh.

« MES PAS SONT APRÈS
 DANS LES SONGES DES
 DIEUX... »

TALARAKH LE DELIRANT

10
5
5-8
6-6
6
4

Compétences : Brute épaisse, Rapidité, Insensible/4, Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Champion irrégulier, Orque, Taille moyenne.

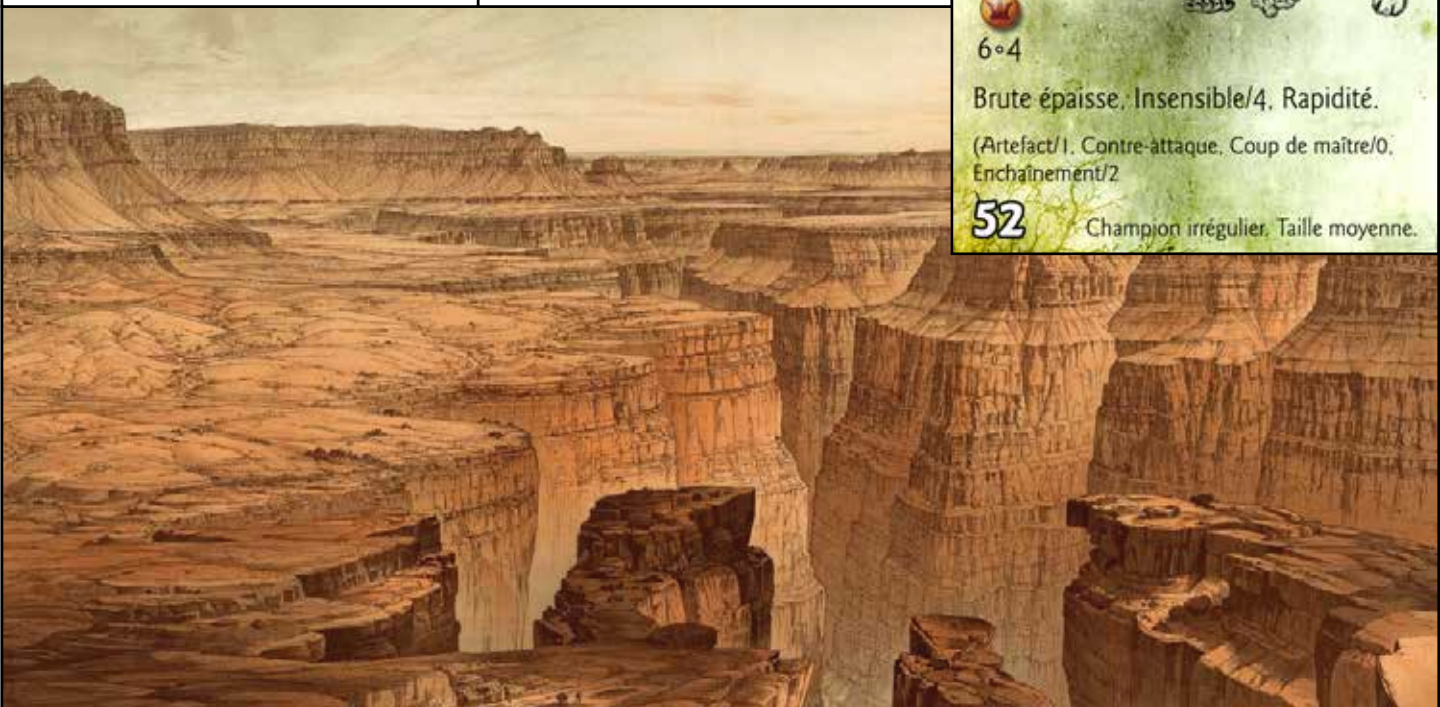
52

TALARAKH, le délirant

10
5
5-8
6-6
6-4

Brute épaisse. Insensible/4. Rapidité.
 (Artefact/1. Contre-attaque. Coup de maître/0. Enchaînement/2)

52 Champion irrégulier. Taille moyenne.



Chevalier de la vérité

« POUVONS VOUS GUIDERONS SUR LA VOIE DE LA VÉRITÉ. »



La réputation de la république de Lanever n'est plus à faire. Nombreux sont les voyageurs qui viennent chercher le savoir au sein de ses bibliothèques. Nombre d'humains, séduits par la sagesse des elfes, ont tenté de s'initier à la Noësis. Si c'est une voie vers la sagesse, la Noësis n'exclut pour autant pas la violence. Mieux, elle encadre durement la façon & les conditions dans lesquelles on peut, voire on doit, y recourir.

Ardu pour les elfes, ce chemin devient terrible pour les humains, dont le temps est compté. Heureusement, on trouve toujours des elfes prêts à les accompagner sur le chemin de la Vérité. Ils forment les chevaliers de la Vérité. Des parangons de la Noësis, qui choisissent de montrer l'exemple en guidant au combat les guerriers de la Vérité, afin de les soutenir durant les heures les plus périlleuses.

Guide de la Vérité (capacité spéciale).

Chaque chevalier de la Vérité peut choisir, lors de la constitution des armées, jusqu'à 3 guerriers de la Vérité qui gagnent la compétence « Asservi/Chevalier de la Vérité ».

Affilié : voie du Trièdre, lame de Vérité, Monastères équanimes.

Limité : armée de la République.

Interdit : dragon de Lumière, héritage des Anciens.

Fournisseur: Legendarion -Knight of truth.

<http://cadwallon.com/knight-of-truth.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2861-CYN-Guerrier-de-la-v-rit.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3011-CYN-Chevalier-de-la-v-rit.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3011-CYN-Chevalier-de-la-v-rit.htm>



CHEVALIER DE LA VÉRITÉ

12,5
4
5-9
5-7
7-5

Arme hélianthe, armure hélianthe.
Concentration/2, Enchaînement/1,
Implacable/1.
(Immunité/Peur)

44

Guide de la vérité.
Élite. Taille moyenne.



CHEVALIER DE LA VÉRITÉ

12,5
4
5-9
5-7
7
5

Équipement : Arme et armure hélianthe.
Compétences : Implacable/1, Immunité/
Peur, Concentration/2, Enchaînement/1.
Élite Cynwâl. Taille moyenne.

44

PROCHAINEMENT



▲ Anthracite le Gobelin

Les Chasseurs de sang ▶



▼ Cirahÿn, la passionnée

Un Wolfen avec technologie ▶



CONFRONTATION®

Parce que Confrontation offre aux joueurs plusieurs combinaisons de jeu, la communauté du Nord-Est pratique régulièrement une amélioration du format Conf 3.5 dénommé DABOK. Mais quel est donc ce format spécifique et comment se joue-t-il me direz-vous? Il suffit de se plonger dans ces quelques lignes pour vous convaincre.



PRÉSENTATION :

Conf 'Dabok mais quoi qu'est-ce d'abord ? Le format Dabok ou Conf'dabok est une variante de règle pour jouer à confrontation.

Basée sur Confrontation version 3.0 et 3.5 sa mise à jour, il propose une version très proche du format classique 3.0 tout en cherchant à atténuer ses points faibles.

Ces derniers sont :

- Profils déséquilibrés.
- Coup de chance/malchance trop présent.
- Effets de jeu et des capacités datant de Confrontation 2 et inutiles,...

Exemples :

Bannière du pacificateur d'Aegher le bref, arc dragon de Hogarth, capacité de la succube jugée trop bourrine, lance du long sommeil du veilleur, rage des sorcières des lanys, etc...

Le format Dabok propose principalement des voies de magies et des litanies revues, avec un coût sur les sorts/miracles en fonction de leur puissance/ferveur. Les mages et fidèles subissent une restriction sur le nombre d'effets mystiques qu'ils peuvent lancer par tour.

A cela s'ajoute quelques modifications de compétences et de règles de jeu visible ici :

<http://vladabok.l.v.f.unblog.fr/files/2015/03/format-dabok-v2.0.pdf>

Certaines règles de jeu sont modifiées par rapport à la version 3.0 et 3.5. Cela va dans le principe d'équilibre et de simplification du système de jeu.

LA COCOCARD :

La cococard, c'est une carte de jeu non utilisée qui est placée face cachée à côté de chaque joueur. S'il obtient un « 1 » sur un jet de caractéristiques, il retourne sa carte face visible.

Par la suite s'il obtient de nouveau un « 1 » sur un jet de caractéristiques, celui-ci ne sera pas un échec. La cococard est de nouveau retournée face cachée.

LES 6 ET LES 1 :

Un combattant qui obtient un « 1 » sur un jet subit un échec (sauf cococard visible ou capacités).

Un combattant qui obtient un « 6 » sur un jet, peut éventuellement le relancer **UNE FOIS** et une seule pour augmenter son score. Si par la suite il obtient un 1, le total du jet est réduit à 1 mais n'est pas un échec (en cas de cococard visible ou d'autres capacités faisant que les 1 ne sont pas des échecs, c'est un 7 évidemment).

LES LIGNES DE VUES :

On considère qu'un adversaire est parfaitement visible si plus de la moitié de la figurine socle compris est visible, si la moitié ou moins est visible, ou si il y a un obstacle d'une taille inférieure à celle de la cible devant lui, la cible est en vue partielle et lors d'un tir il y a malus.

MODIFICATION DE COMPÉTENCE :

« BRETEUR »

Un combattant « bretteur » ne place pas ses dés lors des combats, il annonce ses actions au fur et à mesure qu'il les utilise et ce toujours AVANT le jet adverse.

« FURIE GUERRIÈRE »

Un combattant qui déclare la furie renonce

à effectuer des défenses lors du combat mais en échange il peut AVANT le jet d'initiative choisir entre ces deux effets :

Furie guerrière : +1 dé d'attaque pour le combat.

Furie sanglante : la possibilité de passer 1 attaque supplémentaire par passe d'arme.

« RENFORT »

Deux tests par tour, si tu réussis au premier, la figurine revient, toujours en commençant par la moins chère, et c'est fini. Si tu échoues, tu peux tester la suivante (qu'elle revienne ou pas c'est terminé).

« COUP DE MAÎTRE »

Fonctionne comme avant mais on ne peut en effectuer qu'un seul par passe d'arme.

« VISÉE »

Lors de son activation, un tireur souhaitant utiliser « visée » ne pourra pas effectuer de mouvement, en échange, il gagne un bonus au choix pour son tir :

Soit +2 en For

Soit +1 au jet de Tir

Trois autres changements aux règlements DABOK concernent les tirs:

- Le tir d'artillerie perforante dans un corps à corps subit une répartition. La répartition se fait entre le combattant initialement visé (ou sur la ligne de tir) et le combattant ennemi de la cible au contact le plus proche.

- La compétence tir instinctif est modifiée ainsi : lors d'une répartition d'un tir sur un corps à corps, la cible est touchée sur 3 à 6, le combattant ennemi de la cible le plus proche sur 1 et 2.

- Le gabarit d'un tir à effet de zone passe de 5 cm de diamètre à 8 cm de diamètre.

DABOK 3.5

FIN DE PARTIE:

Pour gagner la partie vous devez au mieux tenter de remplir les objectifs du scénario ET survivre à la partie.

Dans le cas d'une élimination totale de votre armée, vous marquerez 0 points de scénario que vous ayez réussi ou non à en gagner au cours de la partie.

Les points de votre adversaire sont calculés en conséquence.

Donc évitez la table rase si vous le pouvez, d'autant plus si vous avez réussi un objectif du scénario.

Exemple : vous perdez 1 / 2 face à votre adversaire, il élimine votre dernier combattant le score passe à 0 / 2.

MODIFICATION DES RÈGLES DE MAGIE/PRÊTRISE:

ACQUISITION : Chaque sort/miracle a un coût en puissance/ferveur allant de 1 à 4. Un magicien souhaitant acquérir un sort/miracle paye 2pa par point de puissance/ferveur, un sort de puissance 3 vaut donc 6pa. Les puissances/ferveurs «libres» ou «X» sont comptées 2 pour la création des listes. Ce coût s'ajoute à celui du magicien/prêtre. Ils peuvent ainsi cumuler une puissance de sorts égale au double de leurs pouvoirs/aspects.

Lors d'un tour de jeu, ils peuvent lancer des sorts/miracles pour un total de puissance égal à leur score de pouvoir/aspects et bien sur si ils ont les gemmes/points de foi nécessaires. Un même sort ne peut normalement être lancé qu'une seule fois sur une même cible. Le magicien doit avoir une ligne de vue sur sa cible ou l'endroit qu'il vise.

Les guerriers mages et moine guerriers peuvent prendre des sorts/miracles pour le double de leur pouvoir/aspects maximum comme un mage normal mais ne peuvent en lancer qu'un seul par tour (mais plusieurs fois suivant la fréquence du sort). On ajoute des modificateurs :

+1 sort par tour si c'est un personnage

+1 sort par tour si c'est un zélateur ou adepte

+2 sorts par tour pour maître ou doyen

MALUS AU CORPS À CORPS:

Les moines guerriers et guerriers mage peuvent dans un même tour engager (et ce jusqu'au double de leur mouvement) et lancer un miracle/sort au cours de leur activation (pas de charge, qui est une action exclusive, ils peuvent charger mais ne font rien d'autre). Pour les magiciens et prêtres «purs», on applique un malus de -1 au test de divination/incantation lorsqu'ils sont au corps à corps et aussi à la récupération de

points de foi et gemmes. (Donc -1 pt de foi ou -1 gemme récupérée).

CENSURE, ABSORPTION ET CONTRE-MAGIE:

Un magicien peut tenter de contrer le lancement d'un sort adverse si il est à moins de 30 cm du lanceur et possède une ligne de vue sur ce dernier.

La même règle s'applique pour tenter de censurer un miracle ou absorber un sort.

PORTÉE DES MIRACLES:

- un fidèle pur peut lancer un miracle dans une portée égale au double de son aura de foi.

- un moine guerrier peut lancer un miracle dans une portée égale à son aura de foi.

Parti sur l'idée de refondre les grimoires et litanies trop éparpillées, entre les cartes, le SDEN, le bouquin de jeu et ses erratas, il était devenu long et fastidieux de préparer sa compo et encore plus de la vérifier pour un tournoi.

L'ensemble a donc été revu et remis sous forme tout d'abord de fichier PDF consultable puis sous format cartes pour faciliter l'impression et l'utilisation en cours de partie.

AUTRES RÉFORMES:

Et enfin face à certains profils problématiques (notamment dans les dernières sorties Rackham...) et l'accumulation de références redondantes ou peu compétitives, nous avons commencé une revue complète des armées avec modification de certains profils, de leurs capacités ou de leurs coûts.

Exemple : Augmentation des PA pour le chevalier d'Alahan (70) et diminution de sa force en charge (13 au lieu de 15).

Le joueur d'épée gagne feinte et passe à 15 PA

Suppression des anciens lanciers/hallebardiers/bougres, jugés doublons depuis la sortie des modulables (les figurines restent jouables notamment pour figurer des vétérans et faciliter la distinction).

Suppression du sort volonté d'Yllia réservé à Ophyr et transformé en capacité spéciale. Modification de la veuglaire griffon (augmentation des portées et de la force) et suppression de la capacité spéciale de l'officier artilleur.

Pour regrouper cela sur un seul support facilement consultable, un livre d'armée est disponible pour chaque faction revue, il regroupe : profils, capacités, sorts,

miracles, artefacts et affiliations. L'idéal visé étant que ce livre d'armée devienne la seule référence nécessaire pour constituer sa liste d'armée.

Actuellement 10 factions ont déjà leur livre d'armée disponible et les profils revus bénéficient de cartes modifiées imprimables. A terme, toutes les cartes seront refaites et disponibles à imprimer sous deux formats (noir et blanc ou couleur).

Tout est disponible au téléchargement ici :

<http://vlabok.unblog.fr>

Et les commentaires, participations ou suggestions c'est ici :

<http://confrontation.vraiforum.com/t2298-le-format-DABOK.htm>

Bien évidemment, le travail est encore en cours, et le format n'est pas fermé et il peut être amené à évoluer en fonction des retours et suggestions des joueurs.

Notre volonté est d'offrir un peu de fraîcheur à un système abandonné et de donner aux joueurs l'envie de ressortir certains vieux profils jugés désuets ou de tester certaines affiliations mises à l'écart sans pour autant trop bouleverser leurs habitudes de jeu.

Nous sommes actuellement une douzaine dans l'Est à jouer occasionnellement et nous organisons régulièrement des tournois qui sont annoncés sur le forum fédé.

Confrontation 3 n'était pas parfait mais c'était quand même un sacré bon jeu, à nous de le faire vivre sous une forme ou sous une autre.

Visuels de cartes :



PEINTURE

Le dix-septième concours s'est terminé le dimanche 10 janvier 2016. Un thème fort mêlant Créatures étranges et Artefacts magiques. Nos artistes ont encore sorti leur meilleur niveau pour le plus grand plaisir de nos yeux. Victoire disputée mais nous notons une chose invariable. Le niveau global ne cesse de monter. Qui sera motivé pour le prochain?

17EME CONCOURS DE PEINTURE

Créatures et Objets magiques

Catégorie Vétéran



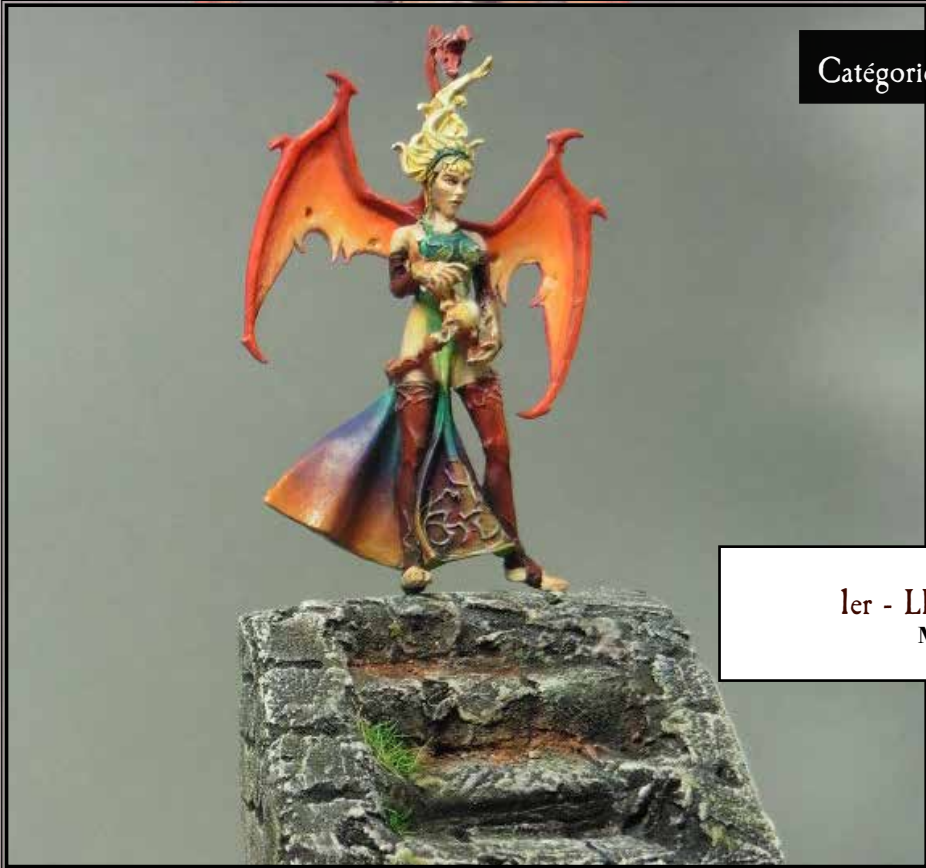
1er - SPIFF04
Lothan la Bête d'Acier

2ème - OURS
Appuie-Feu



3ème - CLAIRETTE
Caelia d'Icquor





Catégorie Régulier

1er - LIBREVENT
Maelÿn



2ème - KELEN
Aeger le Bref



3ème - DRAGOSTH
Larve de Mid-nor



4ème - L'HERMITE
Ira Tenebrae

Librevent finissant premier de la catégorie Réguliers, il passe dans la catégorie des Vétérans... Enfin!!!!!!!!!!!!!!

Le dix-huitième concours de peinture est déjà lancé. Il se terminera le dimanche 28 février 2016 à minuit. Le thème de ce concours est :

GRANDE TAILLE

PEINTURE

Une fois n'est pas coutume, notre nouveau tutoriel nous transporte au coeur de la chaîne du Behemoth avec la découverte d'une technique de peinture pour donner vie au fameux Troll. De la pointe de son pinceau, Clairette nous apprend pas à pas les petites astuces à maîtriser pour donner vie au géant des glaces.

TUTO: BEHEMOTH

Tête de Troll



Pour débiter ce tutoriel, je vais donner mes petites astuces, découvertes à force de travailler sur différentes figurines. Tout d'abord, je commence presque toujours une figurine par son visage, car c'est pour moi la partie la plus importante. De plus, pour cette figurine en particulier, le Troll, le visage constitue le point focal. Il est donc important de lui confectionner une bonne bouille ! Je mettrai à chaque fois les teintes et gammes de peinture utilisées.

Etape 1 - La couche de base

Je commence par appliquer une première couche assez diluée de Thunderhawk Blue (GW). L'opération est répétée jusqu'à avoir une couche de base fine et homogène. La couche de base est une étape qui semble anodine mais qui pourtant a une grande importance pour la suite d'une figurine. Attention à ne pas boucher les détails (aspérités de la peau) avec des couches trop épaisses!



Etape 2 - Les lavis

Pour créer les premières ombres et marquer les volumes, un lavis de Blue Marine Foncé (PA) est appliqué sur l'ensemble du visage.

Aussi, pour marquer davantage les creux et les rides du Troll, ainsi que le dessous de ses pommettes, un second lavis de Blue Marine Foncé (PA) est appliqué en tirant bien la peinture dans les creux. Prenez bien le temps de contrôler la dilution et le tirage.

Enfin, un lavis de Blue Intense Regl. Sécession (PA) est appliqué dans les creux les plus profonds comme par exemple les rides autour du nez...



Etape 3 - Les premiers éclaircissements

Pour les premiers éclaircis, on démarre avec les pommettes, le dessus du nez et les arrêtes qui sont repris avec la couleur de base Thunderhawk Blue (GW). Un premier éclaircissement au Space Wolf Grey (GW) est ensuite réalisé sur une surface plus restreinte.

Enfin, un second éclaircissement au White Sand (Scale Color) est posé pour marquer les arrêtes.



Etape 4 - Les glacis

Le but ici est d'apporter des nuances. J'utilise un glacis de Liche Purple (GW) + Magenta (PA). Il est appliqué autour de l'œil et sous les pommettes.

Les pustules sont réalisées à base de Dwarf Flesh (GW) et l'œil en blanc tout simplement.

Puis j'appose un glacis d'Antares Red (SC) que j'applique sur et autour des pustules, ainsi que sur l'œil.



PEINTURE

Etape 5 - Les éléments du visage

L'intérieur de la bouche est fait avec du Rouge Noir (PA) éclairci au Blood Red (SC).

Les dents sont basées avec du Bleached Bone (GW), un lavis Graveyard Earth (GW) est ensuite appliqué.

La partie supérieure est reprise avec la couleur de base et éclaircie au White Sand (SC). Pour terminer, un lining de noir est réalisé.



Etape 6 - Derniers éclaircissements

Pour finir, j'applique des points de lumières. Ils sont posés au blanc pur sur les pustules et sur certaines arrêtes.

Et voilà pour l'essentiel. Maintenant, il ne reste plus qu'à répéter la même opération sur tout le reste du corps!

N'hésitez pas à venir sur la section peinture du forum pour échanger vos idées !

CLAIRETTE



La langue est basée en Bleu Moyen (PA). Elle est ensuite ombrée avec du Bleu Intense Regl. Sécession (PA) et éclaircie avec du Bleu Ciel (PA) et du blanc pur.

Petite astuce! Une couche de vernis brillant est appliquée sur la langue et les gencives pour donner un aspect baveux du plus bel effet!

Les lèvres sont basées en Liche Purple (GW). Elles sont éclaircies par petites touches avec du Magenta (PA), du Dwarf Flesh (GW) et du White Sand (SC).

Le centre de l'œil est ré-éclairci au White Sand (SC) et au blanc pur avant de dessiner le demi-cercle noir et le point blanc.



PEINTURE

Il y a des stages à ne pas rater et celui-ci en fait partie. Pour débiter l'année 2016, Martin G. s'est déplacé chez FIG78, une association de peintres, afin de partager les techniques, chères au studio Rackham. On ne va pas se le cacher, s'il y a bien une marque que les membres de Chestnut adorent, c'est bien Rackham! Au cours des années, ils en ont réalisé un certain nombre, avec toujours autant de plaisir. La gamme a beau être arrêtée, elle reste toujours pour eux une source inépuisable d'inspiration! Et ce stage ne fera pas taire la légende.



Nous avons eu la chance d'avoir Martin Grandbarbe avec nous pour un week-end. Le but de ce stage était de voir avec lui la «Rackham Touch» ! Et on n'a pas été déçu.

C'est génial de pouvoir apprendre avec lui, car y'a de la technique c'est sûr, mais y'a aussi tout l'historique de ce qui faisait Rackham ! Les idées derrière les choix de couleurs, écouter leurs délires de l'époque... un style graphique sans précédent.

Il y a des stages où l'on enseigne comment rendre ci ou ça réaliste, ou plausible... mais Rackham, c'est autre chose... C'est un style! Des peaux riches, des métaux colorés... ça chatoie! Un style complètement barré, à l'image de ces gars qui peignaient pour Rackham à l'époque.

FIGOSTAGE CHEZ FIG78 avec Martin Grandbarbe



La chance avec Martin, c'est qu'il a encore la possibilité d'avoir des figurines Rackham... Et surtout suffisamment pour que les 10 élèves en récupèrent une à peindre!

Martin nous a expliqué comment faire ces peaux riches, des glacis dans tous les coins! Et comme Rackham était connu pour ça, nous avons abordé rapidement les NMM... Sur une base conventionnelle (bien moins qu'on ne le pense), des jus et encore des jus... vert, bleu, orange!

Avec l'essai pour nous d'un métal extra-terrestre! Que l'on peut retrouver sur les figurines studio! Extra-terrestre.. humhum !!!

Mais, même si par certains côtés, Martin est un vrai extra-terrestre dans sa façon de peindre, il a réussi à nous transférer son savoir, et on a chopé plein de trucs! Pour un résultat super sympa pour tout le monde, débutant ou pas!

A l'image de Rackham, les couleurs ont déchiré et en cela on a tous joué le jeu. Un plaisir d'apprendre aussi, comment faire ces arabesques estompées... symbole de Rackham.

Pour finir, une ambiance sympa ne gâche rien... et on s'est bien marré! Martin a réussi à nous supporter... C'était un bon week-end... Il est clair que vous allez voir, sur nos peintures, un impact du passage de Martin...

Moi-même, je vais déjà m'y employer... et mes prochaines pièces (Cadwallon) vont être définitivement impactées par ce stage... et c'était bien le but! Merci encore à Martin.



Il faut savoir que, quand François nous a proposé un stage avec Martin, j'ai sauté au plafond. Et les membres du club aussi. Mais que s'est-il passé pendant ces 2 jours de travail intense? Et d'ailleurs, mais qui est Martin?

Sous ses airs de méchant sorti d'un film de série B, cet homme est le gardien d'un savoir sacré, une science depuis longtemps oubliée, détenteur des arcanes les plus obscures: le style Rackham! Et oui, Martin, c'est le style Rackham à l'état pur. Cela se voit et ça s'entend.

Le sujet du stage est une figurine Rackham, Alyéna, édition plus ou moins limitée... surtout quand le prof arrive avec 11 figurines de son stock.



PEINTURE

Tout le monde s'installe le samedi matin, en forme et paré pour un week-end qui s'annonce chargé. Au programme:

- Bases du dégradé.
- Travail sur la peau.
- Travail du métal - acier.
- Travail du métal - métal inconnu.
- Travail du drapé.
- Travail des freehands (volutes à la Rackham).

Tous à sa palette, feu, partez ! Malgré les perturbations régulières, les réflexions linguistiques, les rires, les sarcasmes, Martin tient bien la route et continue en rigolant à nos blagues. Il entrecoupe ses explications d'anecdotes de studio; échanges et expériences sont les mots d'ordre.

Puis on attaque la peau et les techniques de dégradé. Savoir faire un bel aplat sur la figurine, mettre les ombres, tirer les pigments, etc... Bref, bref, que dire de plus que c'était génial. Encore une fois Fig'78 a été très heureux d'accueillir Mister Martin! Pour finir, on vous met des photos pêle mêle de l'album du stage. Enjoy!

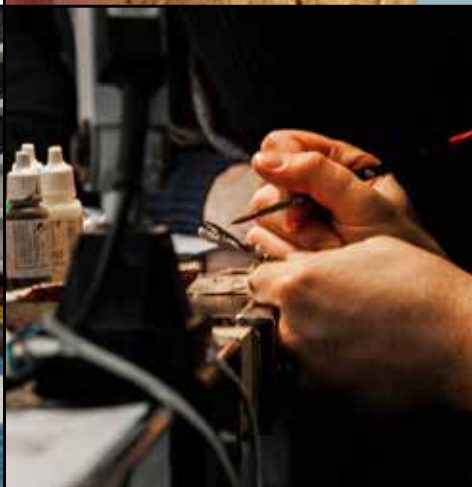
FRANÇOIS L.

Retrouvez-nous ici:

<http://fig78.blogspot.fr/>

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

<https://www.facebook.com/chestnutink/>



PEINTURE

Lors de la dernière Newsletter, vous avez pu découvrir ce peintre qui nous a présenté son armée préférée, à savoir les Griffons d'Akylannie. Nous allons revenir dans ce numéro sur son parcours et ses différentes figurines. La communauté Confrontation demeure active dans de nombreux pays du globe et Ivan nous en apporte la preuve.



La dernière fois, je vous ai fait une petite présentation de ce que j'avais fait sur mon armée Griffon. On m'a demandé de dévoiler une partie des autres pièces que j'ai été amené à peindre. Je vais en profiter pour parler de mon travail sur la peinture et le jeu Confrontation en général.

Je suis de Serbie et je vis actuellement à Belgrade. J'ai 36 ans à ce jour. Je dois peindre des figurines depuis environ 10 ans maintenant.

Mon tout premier contact avec des figurines de la gamme Rackham s'est fait lorsque je faisais partie d'un petit club de figurines local appelé «Grifon». Ce club était essentiellement consacré au déroulement de parties de Confrontation.

IVAN RADENKOVIC

Peintre serbe

C'est dans cet univers-là que j'ai fait mes premiers pas dans la peinture de figurines. A cette époque, au lieu de simplement choisir différents modèles de la gamme à peindre, j'ai décidé de me lancer dans une vaste collection et m'essayer au jeu lui-même. Dès le départ, l'armée des Griffons d'Akylannie était ma préférée. Avec cette armée, j'ai fait beaucoup de parties et j'ai même participé à plusieurs tournois.

A cette époque, nous avions des matchs très animés. On avait environ 30 joueurs très actifs et des participations à de grands tournois. C'était un moment très sympa, mais je dois admettre que j'ai toujours aimé plus peindre que jouer.

En regardant les publications et catalogues Rackham, je fus étonné par le style des peintres studio. Je pense que, à l'époque, le plus difficile à atteindre était la fameuse technique NMM. Car l'objectif était d'avoir un véritable rendu de ce que donnerait l'éclat du métal ou de l'or. Très vite, j'ai gagné quelques concours de peinture à échelle locale. Mais malheureusement, je n'ai jamais eu la chance d'aller participer à quelques-unes des compétitions européennes renommées. Aujourd'hui, je me sens prêt à franchir le pas et à concourir sur certaines dans un avenir proche.

Je dois admettre que je suis un véritable Fan de Rackham. Je dois avoir la plupart des publications parues et tous les magazines Cry Havoc en anglais. Malgré toutes ces années, j'apprécie toujours autant peindre des modèles issus de Confrontation.

A l'heure actuelle, je crois que presque plus personne ne joue au jeu ici à Belgrade. Et justement, je suis très agréablement surpris d'entendre que la communauté Confrontation reste bien vivante en France. Mais je sais que c'est aussi le cas dans d'autres pays comme l'Italie par exemple.

Pour l'anecdote, récemment, un ami m'a demandé de lui montrer le jeu et de lui faire une démo. Il n'avait jamais joué avant et il aimerait l'essayer encore. Maintenant que j'y pense, ça me fait penser que peut-être nous pourrions trouver d'autres joueurs ici en Serbie. Je suis certains qu'on pourrait trouver plus de gens et rejouer ensemble afin de garder le jeu en vie.



PEINTURE

Je vous présente ici une partie de mes travaux réalisés. Surtout, n'hésitez pas à venir voir mes autres projets sur ma page facebook et aussi m'encourager à continuer la peinture de modèles et figurines de la gamme Rackham.

Je crois qu'il n'y a rien de mieux que de partager cette passion tous ensemble, que ce soit pour le jeu, le plaisir des figurines ou de la peinture.

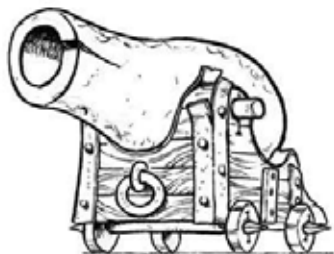
IVAN R.



PEINTURE

S'il y a bien quelque chose des plus admirables sur la terre d'Aarklash, c'est bien le fait que les Orques aient fini par dompter les mers et acquis le sens de la navigation. Il n'est donc pas rare de voir ces rustres marins venir marchander dans le port de Cadwallon avec les armateurs de la basse ville.

Nous voici transportés grâce à Edouard Negre devant un magnifique diorama inspiré de l'artiste Paul Bonner. La scène ne peut nous laisser indifférent quand on sait que les 2 hommes ont fait partie de l'aventure Confrontation. Alors faisons connaissance avec Edouard Negre qui nous livre son travail inédit.



Je m'appelle Edouard NEGRE. J'ai aujourd'hui 37ans et je vis à Nice depuis pas mal d'années maintenant. J'y exerce la profession de dentiste, ce qui n'est finalement pas très éloigné de la figurine (c'est juste sur des gens).

J'ai eu ma première figurine à l'âge de 9 ans, un vieux squelette tout moche de la gamme Citadel à l'époque et un troll que j'ai toujours d'ailleurs. En ce temps-là, je ne peignais pas, c'est mon grand père qui le faisait pour moi. Je me suis mis sérieusement à peindre des figurines il y a quelques années, d'abord pour le jeu, Confrontation notamment, puis pour les concours. La boîte de Pandore était ouverte et elle ne s'est toujours pas refermée depuis.

J'ai fait pas mal de figostages en tant qu'élève, avec Alfonso Giraldes, Francesco Farabi, Jose Palomares ou Jérémie Bonamant et j'ai dû en donner deux moi-même comme prof. C'est sans aucun doute un très bon moyen pour progresser. S'inspirer des autres et essayer de comprendre leurs techniques, mais surtout peindre, peindre, peindre, il n'y a pas de secret. Les médailles de bronze dont je suis le plus fier sont celles obtenues à la World Expo en 2014 et à Monte San Savino (qui est le concours avec le niveau le plus élevé actuellement en fantastique). Mais pas de Golden Demon!

DIORAMA FREEBOOTER

Edouard Negre



Je n'estimais pas mon niveau assez bon à ce moment-là et il a changé depuis. J'ai juste fait une pré-sélection en Angleterre lors de sa dernière édition telle que nous la connaissions avec un démon majeur de Nurgle de Forgeworld.

J'ai découvert Rackham dès sa sortie dans le magasin de figurines de ma ville avec Bal-Torg l'ancien et Melmoth. J'avais complètement craqué sur la sculpture et le caractère de l'univers, très fort et original en son temps, qui se démarquait complètement de Games Workshop. Et puis c'était français!

Je suis vite passé au jeu, jouant principalement les Nains et Wolfen, bien que j'ai essayé toutes les armées quasiment. Il y a avait à ce moment-là un fanzine sur l'univers de Confrontation pour lequel j'ai fait une ou deux piges quand l'idée de la Confédération a germé dans mon esprit.

J'ai alors contacté Pascal Petit qui en était le co-rédacteur en chef et nous avons travaillé ensemble sur le projet pour le présenter à Jean Bey, grâce à l'entremise de Nicolas Raoult et Sébastien Celerin qui travaillaient tous deux chez Rackham.

La Confédération du Dragon Rouge était née ! Pascal a ensuite été embauché chez Rackham pendant que je finissais mes études et j'en ai été le président pendant 2 ans avant de passer la main.



PEINTURE

Vous l'aurez sans doute remarqué, les orques pirates sont tirés de la gamme Black Sailors que nous avons créée avec le studio espagnol Big Child Creatives. Ces orques sont très inspirés du travail de Mr Paul Bonner. C'est l'un de mes illustrateurs préférés et dont j'admire le travail depuis très longtemps.

Le diorama est donc inspiré de sa peinture. Je me suis donc lancé dans la réalisation d'une scène mettant en valeur les éléments présents dans le dessin. Question technique, la partie la plus dure fut la résine... un véritable enfer!

Une fois celle-ci coulée, le démoulage fut épique et je ne parle même pas du polissage qui a bien dû me prendre 7 heures, pas moins... Mais j'avoue que ça en valait vraiment la peine.

Si je peux faire un bilan, je peux dire que j'ai beaucoup appris avec ce diorama. J'en ai tiré des leçons et d'ailleurs, je vois tous les défauts maintenant!

EDOVARO II.



PEINTURE

Il y a toujours autant d'artistes tout autour du globe qui s'appuient sur les figurines du Dragon Rouge pour laisser libre cours à leur imagination débridée. Faisons connaissance avec Mark Soley, peintre talentueux qui a mis en scène notre Samura préféré.



Bonjour à tous. Je me présente, Mark Soley. J'ai actuellement 33 ans et je suis australien. J'habite dans la province de la Nouvelle Galles du Sud en Australie, avec mon épouse et mes deux chiens. J'habite dans la ville de Goulburn plus exactement. J'y ai été toute toute ma vie.

Je fais de la peinture depuis 2008. Mais je ne compte pas dedans les années d'apprentissage et de perfectionnement.

On m'a souvent demandé quel était mon palmarès. A vrai dire, je ne sais pas... Je crois que j'ai obtenu 6 Golden Demons et une Slayer Sword en 2012. J'ai eu d'autres prix dans des compétitions plus petites. Je n'aime pas trop les prix parce je ne pense pas qu'ils ont une réelle importance. Ma seule motivation n'a toujours été que de montrer mes figurines et de partager avec les gens.

Je ne connais pas trop le jeu Confrontation mais j'ai aperçu mes premières références Rackham en fouillant sur internet. J'ai immédiatement été frappé par la qualité des thèmes et des sculptures.

Si j'ai choisi de faire un petit diorama avec un samura, c'est que j'ai trouvé qu'il avait une personnalité très cool et j'aime beaucoup autant ses formes que ses proportions. C'était le candidat idéal.

Sur ce qui a présenté une réelle difficulté, je ne saurais pas trop le dire. Je crois que le plus dur a été de fabriquer les flèches à l'échelle et aussi rendre le pont aussi crédible que possible. Je pense que, comme tous les artistes, je voulais que tout soit exactement parfait.

MARK SOLEY

SAMURA GOBELIN

Mark Soley



PEINTURE

Même les plus petites créatures ont le droit à leur petit diorama. C'est grâce à l'imagination du peintre Ben Komets qu'on a la joie de redécouvrir des Familiers de l'Eau façon Tim Burton. Et ce n'est pas pour nous déplaire.



Salut à tous, je m'appelle Ben Komets. J'ai 35 ans et pas moins de 20 ans de peinture à mon actif. D'ailleurs, vous pouvez me retrouver, moi et mes travaux, sur cette page professionnelle: benkomets.com

En ce moment, je travaille comme un dingue mais je vais quand même tenter de parler un peu de mon travail pour la Communauté Française. Bon alors, à propos de moi, je suis de Berlin en Allemagne. Donc vous l'aurez compris, je suis aussi allemand par la même occasion.

De mes lointain souvenirs, lorsque les figurines Rackham sont arrivées en Allemagne, je suis devenu immédiatement un grand fan du style. Je dois avouer que j'ai complètement adhéré au style Fantasy moderne et totalement rafraîchissante, surtout pour l'époque ne l'oublions pas. Non seulement les sculptures étaient impressionnantes, mais le nouveau style de peinture illustratif imposé par la marque envoyait aux joueurs comme aux collectionneurs un signal très fort. C'était une sacrée arrivée.

Sinon, de mon côté, je suis l'heureux propriétaire d'une énorme quantité de figurines Rackham. Du Confrontation partout. Mais malheureusement, toutes ne sont pas encore peintes, loin de là. Je dirais que mes armées préférées sont les Alchimistes de Dirz, les Gobelins de No-Dan-Kâr et les Orques du Bran-Ô-Kor.

Après s'être concentré sur la peinture plus conventionnelle de la concurrence dont principalement des jeux très actuels, une commande spéciale de peintures m'a fait

FAMILIERS DE L'EAU

Ben Komets

réveiller mon vieil amour pour les miniatures de la marque au Dragon Rouge.

J'ai eu le plaisir de peindre deux des familiers de l'eau (le sushi et la sirène), tandis que Jack Crowe a peint le M'sieur Crabe lors d'une session de figostage privé. Au cours de ce coaching de deux jours, nous sommes concentrés sur de la pure création de petites scènes drôles et simples qui soulignent le caractère du modèle. Mais aussi comment créer des effets intéressants avec Scale 75 et des peintures métalliques pour des objets non métalliques comme les pinces de crabe, les queues de sirène ou le sushi par exemple. De la pure création je vous dis.

En tout cas, merci pour votre invitation à contribuer à votre Newsletter. Je vous souhaite une bonne inspiration pour peindre vos figurines. Je suis d'ailleurs impatient de voir vos futurs travaux et créations au sein de la communauté et autour des figurines Rackham. Santé à toutes et à tous!

БЕП



Ben Komets
BENKOMETS.COM



DESSIN

Parfois, un coup de crayon peut porter ses fruits et donner naissance à des Légendes. C'est le cas de Daniele qui a un jour dessiné ce que pourrait être selon lui, le Cardinal Inquisiteur Atticus. Nous avons recueilli pour vous son témoignage.

DANIELE MARIANI



cela va de soit, lui aurait donné Commandement/10 et ATT+2.

Actuellement, je joue encore avec la communauté italienne. Il faut savoir qu'elle est encore très développée. Nous avons nos propres règles et de nouveaux profils. D'ailleurs, je suis certain qu'il serait bon de joindre nos efforts respectifs et de donner naissance à une véritable communauté européenne de Confrontation! La Confédération Européenne du Dragon Rouge pourquoi pas. Je pense qu'il ne faut pas hésiter à prendre contact avec les joueurs italiens.

Je vous remercie encore de m'avoir offert cette occasion de parler de mon travail et j'espère que nous allons coopérer dans un avenir proche.

DANIEL M.

Salut à tout le monde. Je vous remercie de l'occasion qui m'est offerte de vous présenter mon travail. Je vis en Italie, près de Rome. J'ai 34 ans. Aujourd'hui, je n'ai pas un travail vraiment stable. Je suis professeur de Langues et Littératures italiennes. Et je suis également illustrateur. Mais la situation actuelle ne me permet pas de faire ce que je voudrais. Donc je fais de nombreuses activités pour compléter mon revenu.

J'ai connu Confrontation en 2001. J'ai immédiatement apprécié les figurines issues de la gamme Rackham, particulièrement les modèles de l'armée Griffon et surtout leur background très riche.

Après la fin de Rackham, j'ai essayé de réaliser un concept pour la société Aarklash Chronicles. Ils ont apprécié mon travail et ils l'ont utilisé pour créer une sculpture.

Atticus est un grand Inquisiteur, mais aussi et par dessus tout un Stratège. Quand j'ai pensé à l'aspect qu'il devait avoir, j'ai visualisé un Inquisiteur avec plusieurs éléments uniques et pouvant provenir d'éléments étrangers à son Ordre. Son sceptre et son épaulette (changée plus tard) en sont un bon exemple.

Originellement, j'avais l'envie que le sceptre soit une sorte d'artefact qui permettrait à l'utilisateur de lancer des miracles tout en restant un Inquisiteur, c'est à dire un mage et non un fidèle.

Grâce à votre portail, j'ai pu regarder votre travail et j'avoue qu'il a été beaucoup plus complexe qu'à son origine. Pour moi, le profil idéal aurait été plutôt celui-ci. Et dans son sceptre, il aurait pu conserver un miracle et utiliser des gemmes de feu pour le lancer. L'épée, une lame du jugement





COMPTE RENDU Griffons VS Dévoreurs

Nous vous proposons un petit compte-rendu de partie entre 2 armées au format 400Pa avec quelques commentaires stratégiques. Le but de ce CR tutoriel est d'appréhender les points forts et les points faibles de chaque armée et d'apprendre à en tirer le maximum. Le scénario retenu pour ce combat est «Les Fontaines Mystiques».

LE SCENARIO

Le scénario est *Fontaines mystiques*. Les joueurs doivent contrôler le maximum de fontaines et tuer le commandeur adverse.

GRIFFONS

- *Saphon (II), le purificateur*

Miracles: Main de Merin, Exécution sommaire, Brûlure des infidèles.

Artefacts: Absolution, Instrument liturgique.

- 3x Chasseur de Ténèbres (2)

Sorts: Boule de flammes, Marque d'infamie.

- 2x Garde prétorien.

- 3x Lancier.

- 3x Fusilier vétéran

399PA, 12 figurines, 5 cartes.

Stratégie Griffons :

Prendre le côté gauche avec les tireurs, 2 groupes pour prendre les 2 fontaines. Un groupe fort et un groupe plus faible en fonction du déploiement adverse.

DEVOREURS

- *Velrys, prince des impurs*

Sorts: Main de peste, Mur d'Eau, Fugue sournoise, Déchéance inéluctable, Émeute carmine, Perle de purification.

Artefacts: Rets de chaînes, Fureur d'Ynkarô, Urne canope.

- 1x Carnassier (l'endurance).

- 1x Veneur.

- 3x Vorace

- 2x Chasseur de Vile-Tis

399PA, 8 figurines, 5 cartes.

Stratégie Dévoreurs :

Un flanc refusé. Prise du côté droit grâce aux couverts et tenter le 2-1.

Dans ce compte-rendu, nous indiquerons la position toujours du point de vue du joueur qui contrôle l'armée mentionnée. De même, concernant les valeurs des blessures indiquées X-Y, X signifie la localisation de la blessure et Y la force de la blessure. Ce résultat est obtenu suite au calcul des valeurs des profils et le jet de dés obtenu.

DEPLOIEMENT

Les Griffons gagnent la DIS et laissent les Dévoreurs commencer leur déploiement. Dans l'ordre des activations respectives, ça donnera sur cette phase:

Dévoreurs : Chasseurs de Vile-Tis, Carnassier Endurance, Voraces, Velrys, Veneur de Vile-Tis.

Griffons : Saphon, Gardes Prétoriens, Fusiliers vétérans, Lanciers, Chasseurs de Ténèbres.

Globalement, sur ce tour de déploiement, on notera que les Dévoreurs se placent à couvert des tirs adverses. Imitant le même raisonnement tactique, les Griffons se placent hors de la zone de tir du Veneur.

TOUR I

Pour le tout premier jet tactique, les Griffons gagnent facilement la discipline. Ils laissent judicieusement leur adversaire commencer ses mouvements. Les Dévoreurs

commencent donc ce qui permettra aux Griffons de pouvoir jouer en dernier.

Les Chasseurs de Vile-Tis se déplacent peu pour aller se cacher derrière les arbres juste devant eux. Avec leur «harcèlement», la place centrale est l'endroit idéal pour faire leurs tirs les tours suivants.

Les Fusiliers vétérans sont immédiatement placés en réserve afin d'attendre une bonne option de tir. Les Griffons guettent la moindre opportunité d'erreur de placement de l'adversaire.

Velrys s'active et fait une course. Arrivé proche du bosquet sur la droite, il incante un mur d'eau qu'il réussit parfaitement. La ligne de vue sur les Dévoreurs côté droit est maintenant bien verrouillée.

Les Lanciers Griffons courent vers les arbres face à eux.

Les Voraces adoptent la même attitude et courent en gardant bien le couvert offert par les arbres.

Les Gardes prétoriens courent également, imitant les Lanciers.

Le Carnassier est placé en réserve. Ici, le but est de temporiser le plus possible sur les tirs adverses.



EVENEMENT



Les Chasseurs de ténèbres courent pour rejoindre leurs camarades. Celui de gauche semble à distance de Velrys au prochain tour. La supériorité de la discipline Griffon sera déterminante. La pression est donc forte sur le champion Dévoreur et seul un mur d'eau sépare les opposants.

Le Carnassier court en direction de Velrys.

Saphon est activé. Il débute son tour en faisant de la Divination. Il réussit facilement Main de Merin puis se déplace pour tirer grâce à son harcèlement sur le Vorace de gauche. Il le met en grave avec un 2-7 puis se place derrière des arbres pour rester à couvert du Veneur.

Le Veneur tente un tir sur le Fusilier vétérans de gauche mais rate.

Les Fusiliers vétérans rentrent enfin en action. Le Fusilier de droite tire sur le Vorace blessé de gauche et réussit. Avec un 3-2, ce dernier prend une blessure légère et passe en critique. Les autres Fusiliers tentent un tir sur le Veneur mais ratent tous les deux leur cible.

FIN DE TOUR I

Les récupérations des différents mystiques sont faites. Velrys n'entretient pas son mur et prend un risque pour la suite.

TOUR 2

Les Griffons gagnent la discipline et commencent. Prendre l'avantage en blessant le commandant adverse permettrait aux Griffons de figer l'armée adverse sur ce tour et lui faire perdre du temps.

Les Chasseurs de ténèbres sont activés. Le Chasseur du milieu incante une Marque de l'infamie sur Velrys et il réussit. Ce qui permet au chasseur de gauche de tenter 2 tirs en longue sur Velrys avec les modificateurs Cible-1 et le Tir+1. La difficulté est de 5+ mais le chasseur rate ses deux tirs. C'était l'erreur du match d'avoir sous estimé la distance de tir des Chasseurs. Le chasseur de droite incante malgré tout une Marque de l'infamie sur le Veneur.

Attendu, Velrys est activé et incante un mur d'eau devant lui. Il réussit sans difficulté. Ensuite, il fait une Fugue sournoise qu'il réussit également et se place à côté du Vorace blessé. Il tente une incantation d'une Perle de purification en Maîtrise des Arcanes et soigne le Vorace d'un cran. Le Vorace repasse en blessure grave.

Les Fusiliers vétérans sont activés et tentent de blesser un maximum les adversaires avant les premiers contacts. Le Fusilier de gauche tire sur le Veneur en longue et lui inflige une légère avec 3-2. Celui du milieu tente le même tir et ne réussit qu'à sonner le Veneur. Le Fusilier de droite vise le Vorace mais rate son tir.

Les Chasseurs de Vile-Tis sont placés en réserve guettant l'opportunité d'un tir en harcèlement.

Les Lanciers s'activent et continuent à courir en direction du milieu de table.

Les Voraces courent aussi. Ils ont pour but de venir bloquer un maximum les troupes.



Saphon débute son tour en faisant appel à la Main de Merin. Réussite, il se déplace et tire en harcèlement sur le Veneur qui se trouve en moyenne. Il le blesse avec 3-5, le mettant en critique, puis retourne à sa place.

Le Veneur est activé et tente malgré sa blessure un tir sur le Chasseur de gauche le plus proche de lui avec un malus de TIR-4. Il rate en toute logique. Il part se cacher au centre derrière les arbres. Sa blessure critique ne lui permet plus beaucoup d'options de tir.

Les Gardes prétoriens sont placés en réserve.

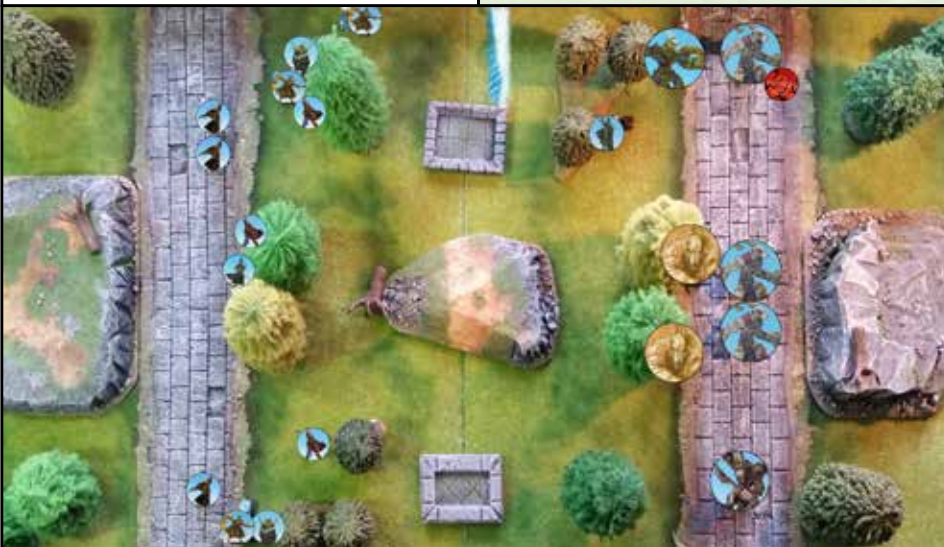
Les Chasseurs de Vile-Tis s'activent. Le chasseur de gauche tire sur le chasseur des Ténèbres de droite et réussit à le blesser d'une légère avec 1-9. Celui de droite pointe son arme sur le fusilier situé au milieu. Un lourd jet de 4-10 et le malheureux fusilier est tué net.

Les Gardes Prétoriens profitent de l'absence de tirs pour s'activer et courir.

Le carnassier s'active et contre toute attente, il tente un engagement sur le garde prétorien situé le plus à gauche et obtient la distance à quelques millimètres. La situation se complique pour les Griffons.

CORPS A CORPS

Le Garde prétorien place 1 attaque et 1 défense. Le Carnassier met 2 attaques et 1 défense. Le Carnassier gagne l'initiative mais sa première attaque est parfaitement défendue. Le Garde passe son attaque mais fait un sonné sur le loup. Le Carnassier place sa dernière attaque sachant le garde sans défense et fait un 5-3. Il met le Garde en critique.



EVENEMENT

FIN DU TOUR 2

Velrys entretient le mur d'eau placé bien en avant dans la ligne ennemie. Le Vorace blessé se soigne à la fontaine et passe en légère.

TOUR 3

Les Griffons gagnent une nouvelle fois la discipline et jouent en premier.

Les Chasseurs de Ténèbres débutent. Le chasseur tout à droite n'ayant pas de cible incantante et réussit une Marque d'infamie sur le Vorace blessé situé à côté de la fontaine opposée et dans son champ de vision. Le chasseur du milieu tire sur ce même Vorace en automatique et lui place une simple légère avec 1-5. Le Vorace est à nouveau en grave mais toujours debout. Un second tir est enchaîné en automatique par le même chasseur et un jet de 2-2 place le loup en critique. Il n'est toujours pas mort. Le chasseur situé tout à gauche tire sur le même Vorace et finit enfin par le tuer net d'un 4-3. Il peut donc faire son second tir sur le Vorace situé non loin derrière dissimulé en partie derrière les arbres. D'un 3-5, le chasseur place la bête en grave. Utilisant le reste de ses gemmes, il achève le vorace d'une Boule de flammes incantée avec un jet de 5-5.

Velrys rentre en action et se déplace. Pour apporter son aide au Carnassier, il incante une Déchéance inéluctable sur le Garde prétorien mais rate son test. Il tente ensuite d'incanter une Emeute carmine sur le chasseur du milieu. Le sort réussit et il lui inflige une légère avec 2-5. Il incante pour continuer une Fugue sournoise qu'il réussit ce qui lui permet d'allonger son déplacement jusqu'au Veneur. En maîtrise des arcanes, il soigne d'ailleurs ce dernier avec une Perle de purification incantée et réussie qui fait passer le tireur de critique à grave.

Les Fusiliers vétérans viennent faire le travail. Le fusilier de droite fait un tir visé sur le dernier Vorace et le place en légère avec 2-1. Le fusilier de gauche tire en visé également sur le Vorace et d'un 3-4 le place en critique.

Les chasseurs de Vil-Tis sont placés judicieusement en réserve.

Saphon sort de sa cachette et tire en harcèlement sur le Vorace blessé. C'est un peu gâché mais il est la seule cible possible. Le Vorace est tué net d'un 4-7 bien placé avec visée.

Le Veneur tente un tir sur le Garde prétorien de droite et le rate à cause de sa blessure grave.



De leur côté, les lanciers poursuivent leur course en avant.

La carte des voraces est activée mais ils n'existent déjà plus.

Les Gardes prétoriens sont placés en réserve.

C'est au tour des Chasseurs de Vile-Tis de rentrer en scène. Le premier chasseur tire sur le Chasseur de Ténèbres du milieu et le blesse d'un 2-7 le faisant passer de grave à critique. Le second chasseur tire sur le chasseur de droite et réussit une belle blessure critique avec un redoutable 2-10.

Dernière activation chez les Griffons. Le Garde prétorien au corps à corps reste dans le combat car le désengagement est trop risqué. L'autre court vers le Veneur afin de se mettre en position de charge au prochain tour.

Le Carnassier reste au contact du Garde prétorien pour s'assurer un combat rapide et facile.

CORPS A CORPS

Le Garde prétorien fait 1 attaque et une défense, le Carnassier fait 1 attaque et 2 défenses. Le Carnassier gagne l'initiative et réussit sa première attaque en tuant net le Garde prétorien d'un 5-4. Il poursuit sur le Chasseur de Ténèbres à sa portée. Il gagne une nouvelle fois l'initiative et tue net le chasseur en faisant un 4-12. Sur ce tour, le Carnassier a été redoutable, permettant à son groupe de rester totalement maître du flanc droit.

FIN DU TOUR 3

Velrys n'entretient pas son mur d'eau qui ne présente plus d'intérêt. Les 2 Chasseurs de Ténèbres en contact avec les fontaines se soignent et passent tous les deux de critique à grave.

TOUR 4

Encore une fois, les Griffons gagnent la discipline. C'est un peu ce qui fait la grande force de l'Akkyllannie après tout.

Le Garde prétorien encore debout charge le Veneur blessé afin de le clouer sur place.

Le Carnassier charge en direction du Fusilier vétéran de droite mais ce dernier est sous l'effet de la peur. Grâce à son fanatisme, il ne fuira pas. C'est un peu le revers de la médaille de cette compétence.

Le Chasseur de Ténèbres de gauche profite pour tirer sur le Carnassier pris dans la mêlée avec le fusilier. Merin reconnaîtra les siens après tout. Le premier tir réussit mais c'est le fusilier qui le destinataire du plomb qui le touche en critique avec 4-9. Le second tir touche une nouvelle fois le fusilier et le tue net d'un 3-8. Au moins, le Carnassier n'aura aucun mouvement de poursuite. Le chasseur termine en incantant une Boule de flammes sur le Carnassier mais, bien que réussie, elle n'occasionne qu'un sonné. Le jet de blessure était ridiculement bas. De l'autre côté, le chasseur de droite incante



EVENEMENT



CORPS A CORPS

Le Garde prétorien fait 2 attaques et le Veneur 1 attaque, 2 défenses.

Le Garde prétorien gagne l'initiative et tente un coup de Maître qu'il réussit mais avec 1-7, la blessure ne passe le Veneur qu'en critique. Le Veneur place en retour son attaque qui ne touche rien avec un jet négatif dans les pieds.

Les 2 Lanciers font chacun 1 attaque, 1 défense. Le Chasseur fait logiquement 2 attaques, 2 défenses. Les Lanciers ont l'avantage de l'initiative. Combat stérile puisque toutes les attaques sont parées par les 3 protagonistes.

FIN DU TOUR 4

Velrys n'entretient pas le Mur d'eau face à eux puisqu'il n'y a plus de menace directe et que Saphon s'est enfui.

TOUR 5

Les Griffons gagnent une nouvelle fois la discipline.

Saphon a un visuel sur le Carnassier. Il réussit son appel de la Main de Merin. Il tire en automatique sur le Carnassier et le place en blessure grave grâce à un 2-5 visé. Le Carnassier a bien gagné son titre d'Endurance. Saphon se replace ensuite à l'abri derrière les arbres.

Velrys est placé en réserve.

Le Fusilier vétérans tire en visée et en réussite automatique sur le Carnassier. Malheureusement, un tir négatif dans les bras et voilà le Carnassier seulement sonné.

Le Chasseur de Vile-Tis libre à droite tire en automatique sur le Lancier de droite mais bien qu'il le touche, ne lui occasionne qu'une sonnée avec 1-2. Il se replace en retrait derrière les arbres.

Le Lancier encore libre tente une nouvelle charge sur le Chasseur de Vile-Tis mais rate une nouvelle fois. Les effets de la peur sont redoutables.

Velrys entre en scène et invoque une Perle de purification sur le Carnassier qui repasse en légère. Il incante ensuite une Déchéance inéluctable sur le Lancier de droite et se trouvant tout seul. Le sort réussit. Velrys enchaîne avec l'incantation d'Émeute Carmine qui réussit également. Le Lancier prend une blessure grave sur un 3-6.

Le Garde prétorien est toujours engagé avec le Veneur. et ne compte pas le lâcher.

une Marque d'infamie sur le Chasseur de Vile-Tis de droite. Il devra se méfier des tirs longue distance pour le reste du tour.

Et justement, les Chasseurs de Vile-Tis s'activent. Le Chasseur de droite tire sur le Chasseur de Ténèbres de gauche et le tue net d'un 4-9. Le Chasseur de gauche tire et tue net le second Chasseur de Ténèbres d'un 4-10. C'en est fini pour eux.

Le Fusilier vétérans encore vivant tire en automatique sur le Carnassier et d'un 5-1, le place en blessure légère. Il est dur à abattre.

Nous voilà au véritable tournant du match. La démonstration qu'un magicien peut renverser le cours d'un match lorsqu'il est bien employé. Velrys court puis incante une Fugue sournoise qu'il réussit parfaitement. Il se retrouve juste derrière le Carnassier à l'autre bout de sa position initiale. Il incante ensuite un Mur d'eau qu'il réussit et qu'il place devant le Carnassier. Les lignes de vues sont parfaitement coupées entre eux et Saphon. Pour finir, il incante en maîtrise des arcanes une Perle de purification afin de retirer la blessure légère du Carnassier. Le match a bel et bien basculé et les Griffons se sont fait prendre à revers.

Saphon se retrouve totalement isolé et en véritable position de faiblesse face à la nouvelle menace. Sans cible possible à cause du mur d'eau, il court pour éviter l'affrontement direct au tour suivant.

Le Veneur est activé mais a déjà été chargé donc reste immobile.

Les Lanciers sont activés. Celui de droite et du milieu chargent simultanément le Chasseur à leur portée. Le Lancier de gauche tente un engagement sur le deuxième Chasseur mais reste sur place, immobilisé par la peur. L'ennemi est bel et bien dans le dos.



EVENEMENT

Le Carnassier charge le Fusilier vétéran bien qu'en légère et sonnè.

Le Veneur tente un désengagement et rate. Il devra placé tous se dés en défense.

CORPS A CORPS

Le Carnassier gagne le test d'Autorité et commence.

Le Fusilier vétéran met 1 attaque, 1 défense alors que le Carnassier met 2 attaques et 1 défense.

Le Carnassier gagne le jet d'initiative et passe sa première attaque avec un 1-11 qui met le Fusilier vétéran en grave. Ce dernier réplique d'une attaque qui est bloquée et contre-attaquée. Par punition, il est tué net.

Le Garde prétorien place 2 attaques et le Veneur 3 défenses.

Cette fois-ci, il n'y aura pas de coup de maître. La première attaque du Garde prétorien atteint un seuil de 21 totalement indéfendable mais ne fait au final qu'une sonnée. La deuxième attaque en revanche réussit une blessure légère. Le Veneur déjà en critique s'effondre tué net.

Les Lanciers et le Chasseur de Vile-Tis refont la même combinaison d'attaques. Le Chasseur remporte cette fois-ci l'initiative mais rate toutes ses attaques. Les Lanciers auront défendu sans difficulté. Ultime fait d'arme Griffon, le premier Lancier réussit son attaque et enchaîne sur une blessure exceptionnelle avec Double 6. Le Chasseur de Vile-Tis meurt tué net sans discussion.

TOUR 6

Pour ce dernier tour, les Griffons conservent la discipline comme pendant toute la partie.

Le Garde prétorien charge le Chasseur de Vile-Tis qui s'était caché en retrait.

Le Chasseur de Vile-Tis est activé mais vient d'être chargé.

Saphon appelle une nouvelle fois la Main de Merin qu'il réussit toujours aussi bien. Il tire sur le Carnassier en automatique et lui place une blessure grave d'un petit 2-4 visé. Le Carnassier «l'Endurance» est en critique et toujours vivant.

Le Carnassier justement, entame une charge sur le Lancier de droite mais ce dernier fuit et se retrouve en déroute.

Les Lanciers sont placés en réserve.

Velrys est également placé en réserve.

Les Lanciers sont finalement activés et



courent vers la fontaine. L'objectif est de tenir la fontaine de droite autant par les points que par la puissance.

Velrys incante une Fugue sournoise qu'il réussit. Il est maintenant à portée pour engager Saphon. Il incante alors Déchéance inéluctable. Saphon passe à RES 2. Les 2 champions sont engagés au corps à corps.

CORPS A CORPS

Le Garde prétorien gagne le jet d'autorité. Il place 2 attaques alors que le Chasseur de Vile-Tis place 1 attaque et 2 défenses. Le Chasseur gagne l'initiative mais ne parvient qu'à sonner le Garde prétorien avec un coup négatif dans le bras. Le Garde prétorien fait un coup de maître mais l'attaque est défendue.

Le dernier combat oppose les 2 champions, Saphon et Velrys.

Saphon place 1 attaque et 1 défense. Velrys place 1 attaque, 1 défense. Velrys gagne l'initiative et sa première attaque n'est pas parée par Saphon. Avec un 4-6, Saphon prend une blessure grave et se trouve en grande difficulté. Il effectue son attaque sur son adversaire mais avec un seuil de réussite tellement bas, elle est tout naturellement contre-attaquée. Velrys assène un 3-4 que Saphon ne peut plus défendre et il est tué net.

Velrys ne peut cependant pas disputer le contrôle de la dernière fontaine mais remporte le point pour avoir tué le commandeur adverse.

FIN DE PARTIE

Les Dévoreurs gagnent avec 2-0 et +226GA

Les Griffons perdent avec 0-2 et -166GA.



EVENEMENT

BILAN DE PARTIE

Le tour 1: Le mur d'eau a permis de mettre le Carnassier à l'abri et le garder frais pour les combats. Il y a très peu de choses intéressantes à dire sur ce tour.

Le tour 2: Le risque pris par les Chasseurs de Ténèbres est crucial pour la suite de la partie. Ils se sont exposés sans s'assurer d'être à la bonne portée. Le Garde Prétorien a dû s'interposer en se mettant lui-même en danger.

Le tour 3: Le Carnassier se débarrasse du Garde Prétorien assez rapidement et prend une sérieuse option sur le contrôle du flanc droit.

Le tour 4: L'un des meilleurs tours de Velrys en terme de surprise et de rentabilité. Son mur d'eau oblige Saphon à fuir littéralement de sa cachette, ce qui permet de considérer le flanc droit presque pour acquis. Etrangement, c'est aussi sûrement le meilleur tour du Veneur qui arrive à ne pas mourir ce tour-ci contre le Garde Prétorien. Retardant ce dernier un tour de plus pour éviter qu'il fasse trop vite le ménage.

Le tour 5: Un des Chasseurs de Vile-Tis se prend un double 6 par un tout petit Lancier. C'est aussi ça la joie de Confrontation.

Le tour 6: L'autre très bon tour de Velrys qui, avec le Carnassier, auront fait la grosse partie du travail. Velrys traverse la largeur de la table pour faire le scénario en tuant Saphon.



GRIFFONS

Un bilan rapide des compositions mises en jeu dans cette partie. Une analyse synthétique sur l'apport réel des figurines et les interactions entre elles.

Les Fusiliers vétérans: La longue portée cumulée à tireur d'élite permet de mettre une pression constante sur l'adversaire qui doit absolument trouver des couverts pour progresser.

Les Gardes Prétoriens: Ce profil amène de la discipline et une vraie force de frappe à une composition Griffon générique. Hélas, ils n'auront pas été très influents sur le résultat du scénario.

Les Lanciers: Leur rôle de bloqueur fut dur à remplir à cause de la peur provoquée par les Dévoreurs. Ne jouant pas habituellement d'armée faisant peur, je n'avais jamais vu le comportement des Griffons contre cette dernière. C'est une problématique à prendre en compte quand on monte une composition. Mais l'armée a tellement de points forts à côté que l'on peut se passer d'y mettre systématiquement un champion avec du commandement.

Les Chasseurs de ténèbres: Le potentiel offensif de cette figurine est réellement impressionnant. Mais sa résistance en fait une cible de premier choix pour les tirs ou les sorts de blast. La figurine une fois en en blessure grave n'a déjà plus du tout la même influence sur la partie. Concernant les sorts, Marque d'infanterie est un très bon sort sur eux. Il permet de soutenir les Fusiliers grâce à sa portée illimitée.

Saphon le Purificateur: Son tir et son harcèlement permettent de tuer tout et n'importe quoi sur la table, tout en restant à couvert. Par contre, sa prètrise est limitée et ses caractéristiques par rapport à son coût sont très faibles. Notons tout de même que sans l'utilisation de murs d'eau, il aurait pu faire voler en éclats toute la compo Dévoreurs à lui tout seul.



DEVOREURS

Les Voraces: Ils ont épongés les tirs ennemis, étant moins bien protégés que le Carnassier par exemple. Ils auraient eu sûrement plus d'utilité contre une armée avec moins de tirs.

Les Chasseurs de Vile-Tis: Ils m'ont permis de ralentir la progression sur le flanc droit. Ils ont fait leur travail tout en prenant en compte le fait que le Veneur n'a pas fait un bon soutien et que le flanc gauche n'a pas tenu.

Le Veneur: Il aura raté tout ce qu'il a entrepris. Au prix de la figurine, c'est vraiment du gâchi. Il n'est pas vraiment synergique avec le reste de la composition.

Le Carnassier (l'endurance): Une très bonne figurine qui a su se débarrasser d'un Garde Prétorien et mettre assez de pression sur le côté droit pour s'en assurer le contrôle.

Velrys: Une excellente raison de jouer les Dévoreurs. Ce n'est peut-être pas le meilleur mage du format mais ses déplacements très amples lui permettent d'être toujours dans les bons coups. C'est sans conteste l'homme du match. Le seul bémol était les erreurs faites dans les deux camps car on ne s'est pas tout de suite rendu compte du potentiel énorme du profil.

Ses sorts:

Main de peste n'as pas pu servir contre une armée comme les Griffons, mais le sort a un vrai potentiel pour toute armée centrée sur une seule figurine.

Mur d'eau et plus généralement les murs sont vraiment nécessaires à toute compo non dominante au tir et/ou sans éclaireurs. Avec ce sort, on peut sauvegarder les figurines les plus importantes de la composition.

Fugue sournoise est bien la raison de jouer Velrys! Elle lui donne une mobilité incroyable en plus de **Rets de chaînes**.

Déchéance inéluctable est un très bon sort d'eau qui permet à Velrys de faire des dégâts au corps à corps.

Emeute Carmine est un bon petit blast et il en faut au moins un!

Perle de purification est un sort que je trouve très moyen sur la plupart des mages car sa portée le rend difficile d'utilisation. Mais avec Velrys, le défaut principal du sort et totalement compensé. Sachant que l'effet de soin du cycle éternel est dur à placer sur des Dévoreurs, il vaut mieux préférer perle de purification.

BAGHLA

LEXIQUE

On continue grâce à notre ami Saurdak, la revue des termes les plus courus du continent d'Aarklash. Le lexique de l'univers de Confrontation se poursuit avec des définitions toujours plus riches. Bientôt, plus rien n'aura de secret pour vous quand il s'agira de parler de Background.



Nécromants: Magiciens des armées des Morts-Vivants.

Nécromancie: La Nécromancie, basée sur le pouvoir des Ténèbres qui s'étend par delà les frontières de la vie et de la mort, permet aux Magiciens qui la maîtrisent de ranimer les créatures mortes auxquelles ils ont insufflé un semblant de vie. De nombreuses civilisations antiques se sont intéressées à la mort bien avant l'émergence d'Achéron. Certains morts-vivants de la Baronnie maudite sont plus vieux que Feyd Mantis lui-même !

Nef d'Os (La) : Navire d'Achéron.

Nef des Vents (La): Enchantée par la magie combinée des Lahnars et des Ylliaars, ce navire a été construit à partir de bois inaltérable de la forêt d'Allyvie et de métaux nés des étoiles. Les Sélérites, derniers possesseurs de la Nef, prétendent que le vaisseau des étoiles possède sa propre intelligence et utilise la lumière des astres pour se diriger et se propulser. Avant tout des alchimistes de Dirz, ce qui permet de cerner une bonne partie de leur motivation.

Neraidh: Déesse Sessair, surnommée « Celle Qui Marche Parmi les Ombres ».

Nêran « l'épouvantable »: Emportant avec lui ses précieuses poupées mangeuses d'âmes, Nerân parcourt Aarklash à la recherche de nouveaux sujets pour le Despote de Mid Nor.

LEXIQUE

Il ne lui faut que quelques instants pour lier l'âme de ses ennemis à l'une de ses terribles poupées. Commence alors pour l'infortuné le début d'un véritable calvaire...

A l'aide de lames et d'aiguilles, Nerân est capable de lui infliger de terribles souffrances. On raconte que Nerân serait en mesure de lier définitivement âmes et poupées. Qui sait à qui est liée cette mangeuse d'âmes dont il ne se sépare jamais cousu à l'intérieur de son manteau ?

Neuromanciens: Caste parmi les Alchimistes de Dirz. Responsables de toutes les mixtures, potions et bactéries qui seront injectées aux guerriers Scorpions.

Nimrod, Liche d'Achéron: Seigneur d'Achéron, à l'état de Liche depuis plus de trois cents ans.

No-Dan-Kar: Terre des gobelins.

Obsidienne: Pierre aux propriétés magiques constituant l'armement favori des Elfes Noires.

Octave IX: Empereur des Griffons d'Akkylanie.

Odnir: Célèbre sanctuaire nain, où réside la dépouille de la monture du père du Panthéon Nain. Véritable lieu de pèlerinage, on y trouve également des troupeaux de Razorbacks sauvages.

Onyx: Dit « Le Rôdeur ». Wolfen, portant une Lame Sanguinaire qu'il a obtenu après avoir vaincu un Guerrier Kératis.

Ophyr: L'un des plus puissants shaman Wolfen, placé sous la protection de la Déesse Yllia elle-même, et porteur d'une de ses reliques (un Fragment de Lune). Mentor d'Irix. Ophyr fait partie de ces Shamans itinérants qui passent de meute en meute pour enseigner sa sagesse aux guerriers d'Yllia. Même s'il n'est plus aussi dynamique que dans sa jeunesse, Ophyr reste très alerte et ne saurait rester au même endroit très longtemps !



Orbe de Puissance: La pierre enchâssée au sommet de l'orbe de puissance permet à son possesseur de canaliser les courants élémentaires.

Ordre du Bélier: Caste dominante d'Achéron.

Ordre des Templiers de l'Inquisition: Ordre créé sur décret papal. Les membres de l'Ordre Secret de l'Inquisition ne suivent que les directives de la Très Sainte Inquisition et de la Papauté. Lorsque les Inquisiteurs ne peuvent contenir seuls une menace, cette dernière est généralement extrêmement dangereuse car elle a alors résisté à de nombreuses investigations de la part de l'Inquisition. Il faut alors employer une « force de frappe » différente. Les Templiers de l'Inquisition entrent alors en action aux côtés des Inquisiteurs pour mettre fin à l'hérésie définitivement.

Organiste: Lorsque les orgues de Mid Nor résonnent dans leurs cathédrales souterraines, la cacophonie qui s'élève alors évoque une horde gémissante de démon échappé des domaines infernaux. A la bataille, les nains de Mid Nor obéissent aveuglement aux plaintes de ces instruments démoniaques, échos de la volonté suprême qui les manipule.

Oriflamme de Shamir: Oriflamme Sacré de la ville de Shamir, réputé possédé par le désert dont il contiendrait l'âme... Celui qui est assez fort pour brandir et défendre l'Oriflamme de Shamir a le pouvoir de déclencher la fureur des sables pour protéger ceux qui l'accompagnent.

Oriflammes Sacrés du Scorpion: Toutes les grandes villes des Alchimistes possèdent un Oriflamme Sacré. Le plus réputé d'entre eux est l'Oriflamme de Shamir.

Ouktan: Epée en dialecte Mid Nor.

Oxyde: Ancien Duc de No-Dan-Kar et fin tacticien, et joueur de carte. Fut défait par la babayagob.

Ozöhn: Dit « Le Baron ». Champion gobelin.

LEXIQUE

Paladins noirs: Les Paladins Noirs forment un corps d'armée. (Il se peut qu'au moment de leur sortie leur nom change quelque peu. Bien entendu, vous en serez informés !)

Ces combattants du pays mort ne sont pas de simples Paladins déçus. Ils viennent d'horizons très différents et ne doivent leur nom de «Paladin» qu'au code d'honneur guerrier qu'ils suivent avec une stricte obéissance.

Pantins Morbides: Squelette serviteur des nécromants d'Achéron, peut être invoqué.

Pape (Le): Commandeur Suprême des Templiers du Griffon.

Parias: Se dit de tout Wolfen ayant été chassé d'une meute (comme les terribles Repentis, lorsqu'ils perdent après avoir provoqué leur chef de meute en duel afin de prendre sa place) ou étant le seul survivant de sa meute, pour une raison ou une autre (comme Irix).

Passe de Kaïber (La): Passe, gardée par la forteresse du même nom, et menant aux terres d'Achéron.

Peuple Elu (Le): Les Lions d'Alahan.

Phoenix d'Akkylanie: Oiseau extrêmement rare représentant une créature divine pour les Griffons : son corps n'est que flammes. Chaque Phoenix possède des pouvoirs particuliers, qu'il confère généreusement à son porteur. Il existe alors entre les deux êtres un lien unique, indéfectible, qui ne peut être rompu que par la mort de son porteur. Il est dit que l'Empereur porterait son Phoenix sur son poing nu, insensible au Feu qui le consume et l'anime ...

Les habitants d'Aarklash ont toujours connu les phoenix et les véritables griffons. Il est difficile de connaître leur origine exacte et de discerner à quel moment la Magie est intervenue dans leur évolution. Les Phoenix sont bien évidemment liés au feu, mais ne semblent pas provenir des Royaumes Ignés. Beaucoup de légendes différentes entourent les rapaces flamboyants : on dit d'eux qu'ils furent offerts par les dieux, ou encore qu'ils sont les enfants d'un roi-aigle et du soleil ! Pour le peuple Akkylannien, les phoenix sont les oiseaux prophétiques et les messagers du dieu unique, Merin. Quant aux véritables griffons, le mystère reste complet.

Piranha géant: Monstre qui sema la terreur le long du fleuve Zokorn. Un mutant gobelin à deux têtes réussit à tuer le gros poisson qui depuis sert d'emblème à la caste des mutants.

Pic de la Poussière: Montagne où réside Idabaoth

Plaine des Larmes (La): Plaine mythique dans les légendes keltoises qui longe le fleuve Zokorn et qui a été le lieu de nombreuses batailles aux fins tragiques. Aujourd'hui, on dit qu'elle a été frappée d'une malédiction. Beaucoup de braves y sont allés, aucun n'est jamais revenu. Aucun chef depuis 13 générations n'a pu revendiquer ce territoire ...

Il est un territoire en Avagddu qu'aucun chef de Clan n'a pu revendiquer depuis treize générations. On raconte que cette contrée qui longe le fleuve Zokorn est frappé par une malédiction. Chaque bataille qui s'y est déroulée s'est terminée d'une manière tragique. Tous ceux qui ont cherché fortune en ces terres n'y ont trouvé que désolation. On surnomme cet endroit la Plaine des Larmes...

...L'histoire des Keltois se souvient du dernier seigneur de ce domaine, Lénaïc d'Aran. Un traître de la pire espèce. Chef de son clan ; il décida de s'allier au clan d'Egann pour tenter de faire naître le troisième grand Clan de la nation Keltoise, après les Druenes et les Sessairs. Le jour de la célébration de leur union, il rompit sa promesse et extermina tous ses invités. La guerre qui s'ensuivit sur les terres des d'Aran vit l'extinction des deux clans. Et le baptême de la Plaine des Larmes dans le sang de milliers de guerriers...

...La vérité est toute autre. Le propre frère de Lénaïc, Malal, a vendu son frère et son clan aux forces du Mal. En échange du pouvoir, il a offert en sacrifice le clans d'Aran et Egann aux Ténèbres. Pour lever la malédiction et restaurer l'honneur des d'Aran, la vérité doit être révélée et le Mal vaincu. C'est seulement alors que les guerriers de la Plaine des Larmes trouveront le repos.

Pierres de Survie: Gemme à peine plus grosse qu'un oeil de Gobelin, parfois sertie sous la forme d'un bijou. Diffuse une douce lumière violette, dont les pulsations suivent le rythme cardiaque de son porteur, les Pierres de Survie sont capables de drainer des Gemmes de Mana et de permettre à leur porteur de s'en servir afin de mieux se défendre au combat. Le Capitaine Krill porte une telle Pierre autour de son cou.

Plaines d'Avagddu (Les): Nom donné aux vastes plaines d'Aarklash sur lesquelles sont installés les différents clans keltois.

Plans Extérieurs: Plans différents des Royaumes élémentaires.

Poing d'Arcavius: Gantelet ayant appartenu à Arcavius, et à qui la légende prête le pouvoir de purifier tout ce qu'il touche.

Port des Brumes (Le): Port de la baronnie d'Allmoon. C'est une ville indépendante qui dispose de lois très similaires à celles du Lion. Elle dépend de la Couronne d'Alahan pour l'aspect militaire, mais reste libre au niveau administratif.

Port du Kraken (Le): L'un des nombreux ports de Cadwallon, situé pour celui-ci à la périphérie de la Cité Franche.

Portails: Point de passage entre les Terres d'Aarklash et les Abyemes d'Achéron.

Portail de Ténèbres: Aurait été ouvert par les magiciens d'Achéron, donnant sur un monde terrifiant, source du pouvoir des peuples des méandres des ténèbres.

Porte Potence: Les poupées canopes qui ornent le macabre emblème du porte-potence de Mid-Nor contiennent les organes vitaux des nains tombés sous l'emprise des démons.

Ces poupées ensorcelées sont l'une des clés du pouvoir des forces qui animent ces êtres abjects.

La poupée canope demeure la seule chose qui relie encore le nain possédé au monde des vivants : qu'elle vienne à être détruite et le corps auquel elle est relié s'écroule, vidé de sa dernière parcelle de vie.

Mais qui sait, peut-être que ces poupées pendues ne sont que des simulacres destinés à attirer l'attention de l'ennemi.

Porteurs de Fléaux : La violence et la rage des porteurs de fléaux sont sans commune mesure comparées à celles de leurs frères.

Lorsqu'ils combattent aux côtés de leurs pairs, ils fixent leurs attention sur un ennemi désigné.

Malheur alors à celui-ci car les Porteurs de fléaux ne connaîtront aucun répit jusqu'à ce qu'il soit mort et dépecé.

Sa dépouille sera ensuite ramenée au despotisme pour satisfaire quelque macabre projet.

Poupées-Canopes: Les Poupées-Canopes de Mid-Nor renferment les organes des Nains tombés sous l'emprise des Démons. Un lien puissant unit ces poupées à l'enveloppe charnelle à laquelle elles correspondent. Si sa poupée est endommagée ou détruite, un Nain en subira les conséquences ... Il arrive aux chefs de Mid-Nor de torturer les poupées de leurs soldats pour les rendre encore plus dangereux, au risque de leur causer des dommages.

La Poupée d'Ensaïl: Poupée canope d'Ensaïl, son âme torturée y est liée pour l'éternité. Désormais greffée sur l'armure d'Azahir, cette poupée accorde protection et main

LEXIQUE

mise sur ses semblables.

Le lien qui unit ainsi Azahir avec l'esprit d'Ensaïl est désormais si puissant que peu de magiciens seraient capables de le briser. Et à mesure que le temps passe, celui-ci tend encore à se renforcer.

Le rire qui s'en échappe lors des combats a valu à Azahir le surnom de dément

Prédétermination: Les Alchimistes de Dirz ne croient pas au Destin ... Pour eux, la vie d'une personne est tracée dès sa conception, à partir de son code génétique.

Prêtre d'Alahan: Ils ne sont pas homogènes. Beaucoup de divinités se partagent leur panthéon et les interprétations des divers cultes sont nombreuses.

Les dieux Lions, à l'exception d'Azël, n'ont pas de dogme particulier : ils représentent des valeurs morales (ou amoral, cf Arakin le Tourmenteur) que les lions envisagent d'un point de vue individuel.

Le cas de Misan est assez représentatif de cet état de fait : il est effectivement astrologue mais perçoit l'influence des astres comme une sorte de « volonté divine » ou de « destinée ». il se fait donc interprète et messager des astres.

Prêtresse de la Veuve: Prêtresse Akkys-hane, manipulant des dagues d'obsidiennes.



Projections Élémentaires: Technique particulière liée aux élémentaires : elle leur permet de déchaîner brutalement la puissance des éléments les constituant afin de se débarrasser au plus vite de leurs adversaires. Ils payent toutefois le prix de ce déchaînement.

Protecteur de Cadwallon (Le): L'actuel protecteur de Cadwallon est l'Arlequin.

Psycho-mutants: Guerriers-mages gobelins de la caste des mutants. Ils ne peuvent absorber ni contrer les sorts à cause de l'instabilité des mutations qu'ils subissent. Sont plus forts quand ils se rapprochent de leurs congénères mutés.

SAURDAK





DATES DES PROCHAINS EVENEMENTS

Tournoi Format CONFEDE - Waaagh Taverne Paris les 16 & 17 avril 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2874-Grand-tournoi-de-Paris-2016.htm>

Tournoi de Belgique au 11ème FAN.CON les 4, 5 et 6 novembre 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2703-Tournoi-Confrontation-la-fan-con-festival-en-jeux.htm?q=>

Tournoi Format CONFEDE - Nantes 2016: Si vous voulez participer à ce tournoi:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2749-Un-tournoi-Nantes.htm>

5ème Tournoi de Bordeaux - Juin 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2916-5-me-tournoi-de-Bordeaux.htm>

Rencontre amicale Montpelliéraine du 27 février 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t3021-Rencontre-amicale-Montpellierraine.htm>

Les Imaginales 2016 - Jeux et Cie du 11 au 13 mars 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t3017-Jeux-Cies-Imaginales.htm>

Weekend Givordins - Conflight et Peintures:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2938-2016-Planning-pr-visionnel-des-WE-Givordins.htm>



LES SITES PARTENAIRES

CERTAINS SITES PROPOSENT DE PLUS DE NOMBREUSES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES



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 !



CONFOR&Z



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

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



Rackscan

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

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



La Croisée des Chimères

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

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



Facebook

<https://www.facebook.com/jean.confrontation?fref=ts>

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.



The count Canalblog

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

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

IL 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.

TORAHII



06/1



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	Tuë net -4 PV
8 - 9	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV
10 - 11	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV
12 - 13	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV
14 - 15	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV
16 - 17	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV
18 et +	Critique -3 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV	Tuë net -4 PV

Lancement de 2d6. Le des donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dé, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+Id6.

-On considère les doubles comme des blessures exceptionnelles (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 sommé et des blessures.

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



Dispersion effet de zone

Jet du 1er dé: Direction sur le gabarit

Jet du 2ème dé: Distance donnée ci-dessous

1	Le point d'impact est décalé de 4cm
2	Le point d'impact est décalé de 6cm
3	Le point d'impact est décalé de 8cm
4	Le point d'impact est décalé de 10cm
5	Le point d'impact est décalé de 12cm
6	Le point d'impact est décalé de 14cm

Difficultés des tests de tir	
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10
Tir d'assaut	7

Modificateurs de difficulté des tirs	
Cible en déplacement à couvert	+2
Cible partiellement visible	+1
Cible de grande taille	-1
Cible de très grande taille	-2
Cible à un palier d'altitude différent	+2
Artillerie : Tir avant ou après un déplacement	TIR-1

Puissance du combattant	
Petite taille et Taille moyenne	1
Grande Taille	2
Énorme/X	2+X

Taille des décors	
Petite taille	1 à 3cm
Taille moyenne	3 à 4cm
Grande Taille	4 à 8cm
Très Grande Taille	< 8cm

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

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

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

F.T. générée par les fidèles				
Fidèle	Dévoit	Zélate	Doyen	Avatar
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 »

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

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	



CINE'
LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

