

NUMERO 15



COUVE'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE

- ◆ **FORMAT**
Confédé - Magie, Nouveaux profils.
- ◆ **EVENEMENTS**
Salons, Tournois, Interviews.
- ◆ **PEINTURE**
Concours, Tutoriel.
- ◆ **UNIVERS**
Histoires, Lexique, Info & Aide de jeu

Comité de rédaction: Corsair35, Librevent, Antaress, Saurdak, Super Taze.

Remerciements:

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

Remerciements particuliers à:

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

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

Contact et Diffusion

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

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

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

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

Ou par mail:

newsletter@conf-federation.fr

Pour consulter les précédentes newsletters:

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

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

Important

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

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

NEWSLETTER 15

JUIN - OCTOBRE 2016

SOMMAIRE

EDITO

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.....02

CONF'FEDE

- Refonte de la magie	03
Grimoire de Forge	03
Grimoire de Sorcellerie	05
Grimoire de Lamentations	07
- Nouveaux profils	09
Esquilles de Kamarhu	09
Isamruk cogneur tribal	10
Tok Gawak le daimyork	11
Keylam la cruelle	12
Rodox	13

EVENEMENTS

- Givors en Jeu	15
- Jeux & Cie	16
- Burdigame	17
- Tournoi de Paris	19
- Tournoi de Bordeaux	34
- Tournoi de Lyon	49

PEINTURE

- 18ème concours	54
- 19ème concours	57
- 20ème concours	60
- 21ème concours	62
- Tutoriel: Travail de la lame	64

INTERVIEW

- Stéphane Simon	66
- Sylvano Harvey	69
- Benoit Cauchies	72
- François Lozach	74
- Allan Carrasco	76

BACKGROUND

- Le parchemin de la peur	79
- Lexique d'Aarklash	81

INFORMATIONS

- Publicité Blogurizine	86
- En bref!	87
- Dates des prochains évènements	88
- Liens partenaires	89

GALERIE	90
AIDES DE JEU	93

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

ΒΟΠΙΟΥΡ LES GEPIS !

Après une (trop) longue attente, nous avons fini par accoucher de cette 15ème newsletter de la Fédé. L'opus précédent datant de plus de 6 mois, il sera difficile de cacher que ce numéro a été compliqué. Comme toute œuvre associative, la parution de ces newsletters est soumise au temps que rédacteurs et autres petites mains peuvent y consacrer. Et ces derniers mois, c'était clairement marée basse pour un peu tout le monde. Ainsi va la vie...

« A cœur vaillant rien d'impossible » dit le proverbe. Nous sommes donc toujours là, comme le dernier village qui résiste encore et toujours... Ceci dit, si des gens veulent embarquer dans cette galère, le poste de rédacteur en chef est totalement disponible. Ça manque de glamour, vu que ça consiste essentiellement à harceler des gens qui ne vous répondent que rarement et qui, quand par erreur ils répondent, le font presque toujours à côté de la plaque. Que du bonheur.

Plus sérieusement, ce numéro a l'avantage du temps et bénéficie donc d'un contenu qui déborde dans tous les sens. 4 concours de peinture au lieu d'1. 5 tournois donc 3 présentés avec une abondance de compte-rendu et de nombreuses photos. Pas moins de 5 interviews d'artistes trempant de plus ou moins loin dans les vestiges d'Aarklash. Quelques nouveaux profils, même si le front est resté calme de ce côté. Et puis 3 grimoires de magie refondus à neuf pour le plaisir des joueurs.

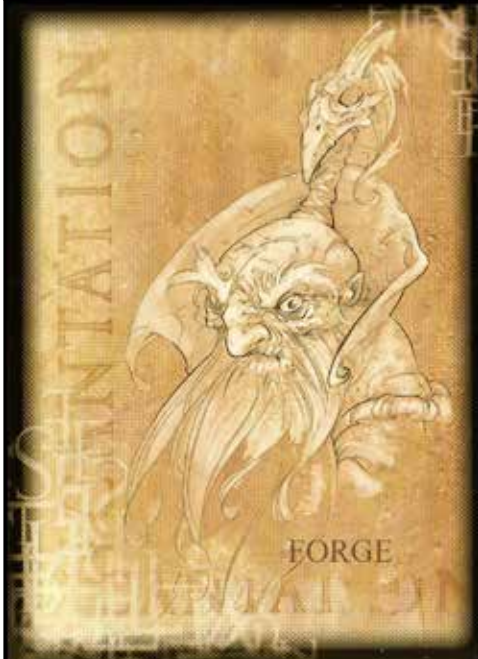
Bref, en espérant que nous serons de nouveau là dans moins de 6 mois, vous avez déjà plein de lecture pour rattraper le temps perdu. Moi, je retourne sur le pont. Notre page officielle Facebook ayant été rattrapée par la patrouille de contrôle, il va falloir que nous trouvions un moyen de bidouiller une astuce, sinon il faudra la recommencer à zéro avec les 1100 membres enregistrés. Affaire à suivre...

Ludiquement,

†AZE



REFORME DE LA MAGIE



La forge est essentiellement le domaine des nains, et concentre ses effets sur l'amélioration de la vapeur. Le travail a été un peu lent sur ce grimoire très particulier, notamment à cause de la présence de magiciens à POU=1 qui rendent le dosage des sorts plus complexes.

Nous avons ressuscité quelques sorts C2, avec parfois des modifications plus qu'importantes. En gros, ne restent que le nom et l'idée générale de l'effet.

En espérant que le travail sera une réussite sur nos tables de jeux.

Âme de la machine

Terre=3

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=1+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un scaphandre et d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible (qui peut être le lanceur) est Tuée net.

La cible passe en Blessure critique.

La cible gagne COU=-, DIS=- et les compétences « Construct », « Immunité/Sonné » et « Immunité/Pénalités de blessures ».

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



Compression sélective

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible choisit un de ses équipements à vapeur. Elle ne pourra plus utiliser ses autres équipements à vapeur, mais lancera autant de dés qu'elle possède d'équipement à vapeur lors de ses jets de Pression. Par exemple, si elle possède deux équipements à vapeur, elle en choisira un seul mais lancera deux dés en cumulant les résultats.

Éther d'égarement

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'un masque à vapeur/PEUR

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le bonus de pression est désormais limité à PEUR/COU+4.

Fer de l'esprit

Terre=X

Voie : Tellurique, Forge

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Flèche d'Uren

Neutre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=FOR de l'arme de tir

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Frénésie mécanique

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible pourra relancer ses '6' sur les jets de Pression.

En cas de '1', même après avoir relancé un '6', le jet de pression est un échec, ne donne aucun bonus et entraîne un Incident de pression.

Jet de vapeur

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=3

Portée : Personnel

Aire d'effet : Contact

Durée : Instantané

Chaque combattant en contact avec le lanceur encaisse un jet de Blessures (FOR=0).

Nuage de vapeur

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Spécial

Les équipements à vapeur de la cible sont inutilisables.

Toutes les lignes de vue passant à 5 cm ou moins de la cible sont coupées.

Ce sort prend fin dès que la cible se déplace ou est déplacée, par quelque effet de jeu que ce soit.

Principe d'inertie

Terre=2

Voie : Tellurique, Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Thermo-propulsion

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=3

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le résultat des jets de pression des équipements à vapeur/MOU sera toujours '4'.

Thermo-célérité

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut faire des jets de Pression (/INI).



Thermo-compression

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut relancer une fois chacun de ses jets de Pression si le résultat ne lui convient pas.

Thermo-destruction

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Instantané

La chaudière de la cible est détruite dans une terrible explosion. Appliquez les mêmes effets que lorsqu'une chaudière explose suite à un incident de Pression.

Thermo-accélération

Terre=2

Voie : Forge

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une armure khor, d'un scaphandre ou d'un razorback en armure

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut faire des jets de Pression (/MOU), même si elle ne possède pas de chaudière. Ces jets ne peuvent pas provoquer d'incident de pression.

Transfert de pression

Terre=1

Voie : Forge

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

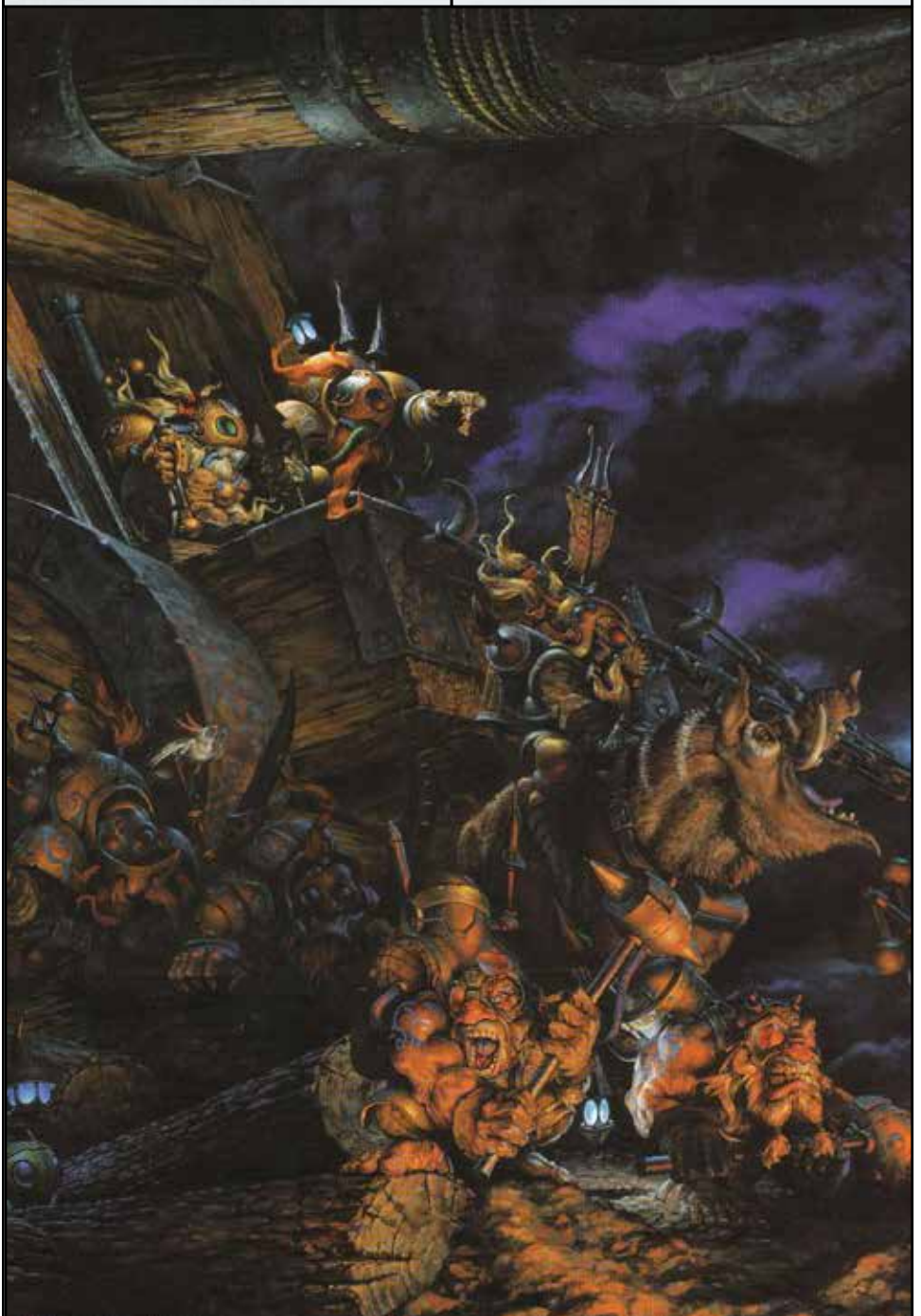
Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une chaudière

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible doit lancer un dé de plus lors de chaque jet de pression.

Tant que le sortilège est actif, les équipements à vapeur du lanceur sont inutilisables et il ne peut pas relancer ce sortilège.

Ce sortilège est sans effet si le lanceur ne possède pas une chaudière en état de fonctionnement.





Voici venir ici un grimoire complexe, car si la Sorcellerie est à la base un grimoire de gobelins, c'est aussi un savoir bien disséminé sur la surface d'Aarklash et donc utilisé par de nombreuses armées. Nous sommes allé chercher pas moins de 6 sortilèges dans l'ancien grimoire de Conf'2. Le travail sur eux a été important, tant le système de jeu a évolué depuis, mais j'espère que cela en aura valu le coup.

Alanguissement

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté= ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR-1 et RES-1 et ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite. Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Le lanceur peut dépenser 2 gemmes d'Air lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège durant le tour suivant.

Apathie fatale

Air=2

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance-1. Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées. Cet effet ne fonctionne pas sur les éventuelles charges subies avant l'incantation de ce sortilège.

Atrophie musculaire

Neutre=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Élixir de sauvagerie

Neutre=2

Voie : Chthonienne, Sorcellerie, Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

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

Étreinte de l'éthéré

Air=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté= X+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X est le nombre de combattants ennemis (cible comprise) à 5cm ou moins de la cible.

La cible gagne MOU=5.

Exposition de l'âme

Air=X (minimum = 0)

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible devient un Champion et gagne la compétence « Juste » ainsi que les compétences correspondant à son type : « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Coup de maître/0 », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée ».

Lancez 1d6, ajoutez X au résultat :

- '1' : la cible est Tuée net.
- '2' : la cible encaisse une blessure Critique.
- '3' : la cible encaisse une blessure Grave.
- '4' : la cible encaisse une blessure Légère.
- '5' : la cible subit un Sonné.
- '6' ou plus : rien de particulier.

Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Air lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège durant le tour suivant.

Fatalité

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Le lanceur choisit une caractéristique de la cible.

Le prochain jet de d6 de la cible relatif à cette caractéristique sera automatiquement un résultat naturel de '1', quel que soit le nombre de d6 lancé lors de ce jet.

Frappe impulsive

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un troll ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Chaque fois que la cible subit un jet de Blessures lors d'un combat, elle gagne immédiatement un dé d'attaque.

Force des 4 vents

Air=X

Voie : Sorcellerie, Cabale

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le nombre de gemmes dépensées influence les effets de ce sortilège.

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.



Piège des vents

Air=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=2+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

Présence

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne PEUR=POU+3.

Le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Air lors de la phase d'Entretien pour prolonger les effets de ce sortilège durant le tour suivant.

Rafale de corail

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible et tous les combattants en contact avec elle gagnent RES-2 (minimum : RES=1).

Séduction voluptueuse

Neutre=5

Voie : Sorcellerie, Noire

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquiescer des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Souffle puissant

Air=1

Voie : Sorcellerie

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 « Coup de maître/2 ».

Volonté du stratège

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=9

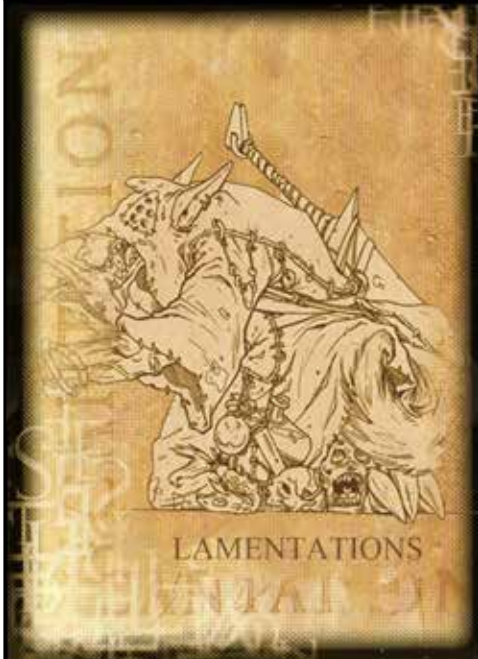
Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui est immédiatement activée, puis retirée de la séquence d'activation.





Un grimoire bien particulier que celui des Lamentations, tant les mages qui l'utilisent sont souvent d'un niveau dérisoire (POU=1 ou POU=2). Le choix a clairement été de rester sur des difficultés très faibles, la puissance des effets est donc mise au diapason avec des sorts à priori pas extraordinaires, mais adaptés aux faibles mages de ce grimoire. Encore une fois l'ancien grimoire Conf'2 a été mis à contribution & fournit 5 sortilèges pour compléter ce grimoire à 15 comme tous les autres.

Anneau de brume

Eau=1
Voie : Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=4
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

La cible bénéficie de la compétence « Insensible/5 », mais uniquement contre les sortilèges.

Le sort est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Insensible.

Anneau de fange

Eau=2
Voie : Lamentations
Fréquence=1
Difficulté=4
Portée : Personnel
Aire d'effet : 7,5cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le terrain dans l'aire d'effet est considéré comme Encombré.

Le sortilège se dissipe immédiatement si le lanceur se déplace ou est déplacé, quel que soit l'effet de jeu.

Anneau de glace

Eau=1
Voie : Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=4
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 », mais uniquement contre les tirs.

Le sort est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Instinct de survie.

Dernier retranchement

Eau=1
Voie : Lamentations, Tourments
Fréquence=2
Difficulté= INI de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer ni mouvement de fuite ni désengagement.

Éclats de givre

Eau=2
Voie : Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

Chaque Blessure infligée par la cible en corps à corps durant ce tour fait gagner RES-2 à sa victime jusqu'à la fin de la partie.

Entraves

Neutre=1
Voie : Murmures, Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=4
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Grâce des anciens

Eau=2
Voie : Murmures, Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 0 ou moins. Aucun effet.
- 1 ou 2. La cible gagne RES+1.
- 3 ou 4. La cible gagne RES+2.
- 5 ou 6. La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- 7 ou 8. La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- 9 ou 10. La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- 11 ou plus. La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Martyr d'Yllia

Eau=1
Voie : Lamentations
Fréquence=1
Difficulté=4
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant dont le niveau de Blessures est supérieur ou égal à celui du lanceur. Le lanceur ne peut pas être la cible de ce sortilège. La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Le lanceur subit le malus le plus important entre son niveau de blessures & celui de la cible (si celle-ci est Tuée net, le lanceur subit le malus de Blessure Critique).

Masque de Gandhar

Eau=2
Voie : Lamentations
Fréquence=2
Difficulté=-2+PEUR de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne PEUR+1.

Si le lanceur est affilié à la meute de la roue des songes, la durée de ce sortilège devient 'Jusqu'à la fin de la partie', le sortilège ne peut alors pas être incanté plusieurs fois sur la même cible avec succès.





Mortification

Eau=2

Voie : Murmures, Lamentations

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de Blessures. Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6. • Blessure légère. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.

• Blessure grave. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.

• Blessure critique. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Rapidité

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne MOU+2X et RES-X (maximum X=4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'Entretien, au choix du joueur qui contrôle le lanceur.

Rapidité du prédateur

Eau=1

Voie : Murmures, Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions

Eau=1

Voie : Murmures, Lamentations

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Rite de la chasse primale

Neutre=1

Voie : Lamentations

Fréquence=4

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un chasseur ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Fléau/X », X étant le combattant ennemi le plus proche de la cible lors de l'incantation (au choix du lanceur en cas d'égalité).

Attention : X ne concerne que la figurine en question, pas les éventuels combattants de même nom ou de même classe.

Rite du croc sanglant

Neutre=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un croc ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

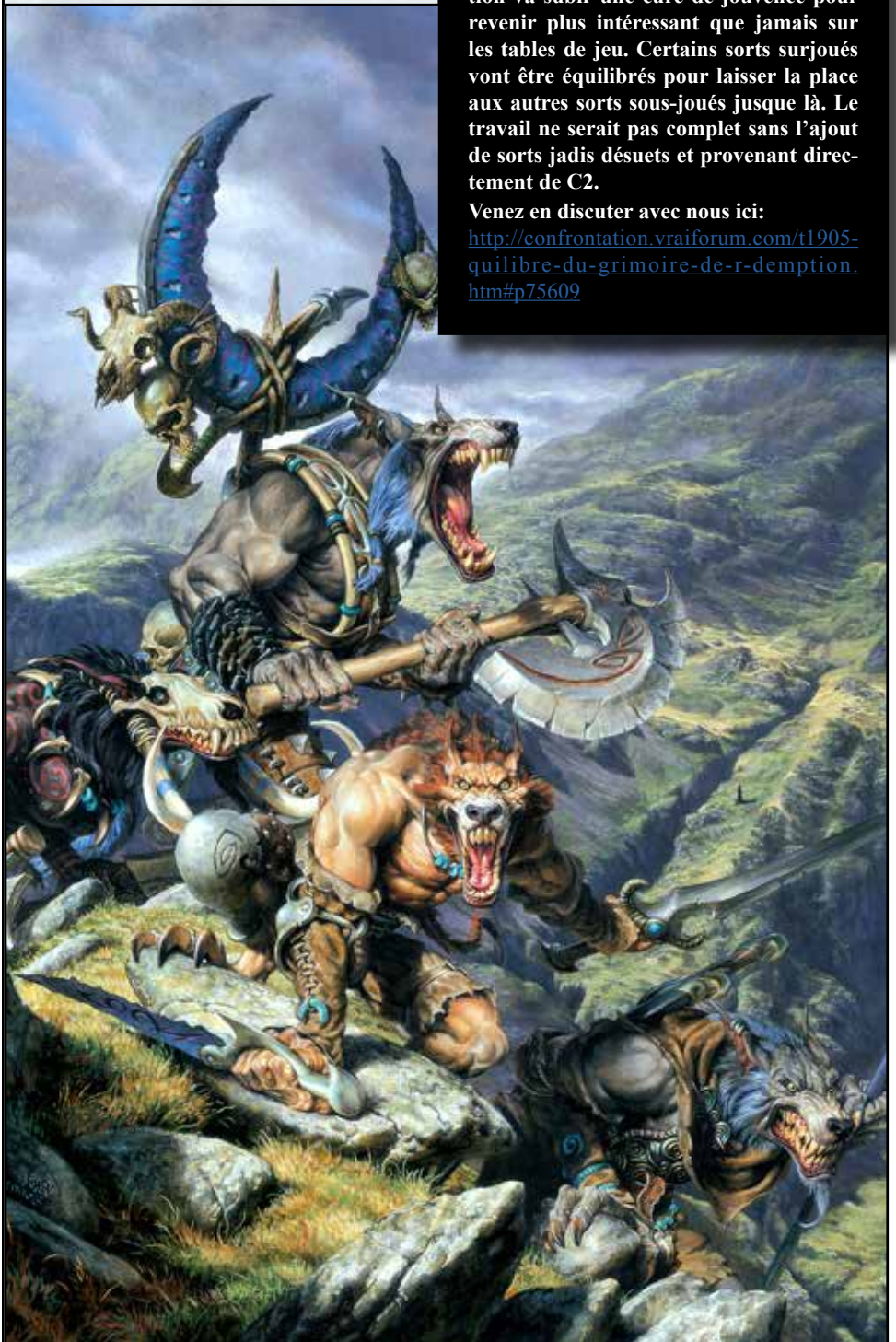
La cible gagne la compétence « Assassin ».

ПРОЧАЙМЕНЕП...

Un livre de sorts tant attendu va enfin être remis à jour. Le grimoire de Rédemption va subir une cure de jouvence pour revenir plus intéressant que jamais sur les tables de jeu. Certains sorts surjoués vont être équilibrés pour laisser la place aux autres sorts sous-joués jusque là. Le travail ne serait pas complet sans l'ajout de sorts jadis désuets et provenant directement de C2.

Venez en discuter avec nous ici:

<http://confrontation.vraiforum.com/t1905-quilibre-du-grimoire-de-r-demption.htm#p75609>



ESQUILLE, de Kamarhu

Fournisseur: Games Workshop.

Sylvaneth dryads.

<http://www.games-workshop.com/fr-BE/Sylvaneth-Dryads>

Forum:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2494-BEH-CREA-dryad-GW.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3120-BEH-Esquilles.htm>

« NOUS SOMMES LES
GRIFFES DE KAMARHU. »

Chaque jour qui passe voit se renforcer les liens entre Kamarhu & la tribu du Béhémot. La confiance de l'être divin se fait de plus en plus grande à mesure que les orques se nourrissent de son influence. Les esquilles sont l'un de ses derniers cadeaux à la tribu. Contenant une part de son essence divine, elles sont une extension de sa volonté & viennent renforcer encore les liens entre Kamarhu & la tribu.

L'un des particularités les plus remarquables des esquilles réside dans le fait qu'il est virtuellement impossible de les tuer. C'est un miracle qui a laissé les orques pantois : lorsqu'une esquille subit une mort violente, elle laisse la place à une ou plusieurs boutures, qui en grandissant deviendront aussi fortes que les autres esquilles.



Bouture de Kamarhu (capacité spéciale).

Lorsqu'une esquille subit un Tué net, elle est remplacée par une bouture (indemne), après la résolution de l'éventuel combat en cours. Une seconde bouture (indemne elle aussi) est ensuite placée au contact de la première. Cette seconde bouture ne vient pas en jeu si son placement impose la manipulation d'une autre figurine.

Le(s) combattant(s) ayant tué l'esquille est(sont) libre(s) de poursuivre librement sans être bloqué par la(es) bouture(s).

Il est interdit de recruter des boutures, leur seule façon de venir en jeu est à la mort d'une esquille.



ESQUILLE

10

2

3-7

3-7

6

4

"Nous sommes les griffes de Kamarhu."
Compétences : Lames dorsales/2 (FOR=7),
Endurance, Conscience, Immortel/Destin,
Immunité/Toxique.
Rang: Créature du Béhémot.

38



BOUTURE

10

2

2-5

2-5

5

2

"Nous sommes les griffes de Kamarhu."
Compétences : Endurance, Conscience,
Immortel/Destin, Immunité/Toxique.
Rang: Créature du Béhémot.

10



ESQUILLE

10

2

3-7

3-7

6-4

Endurance, Immortel/Destin, Lames dorsales/2 (FOR=7).
(Conscience, Immunité/Toxique)

38

Bouture de Kamarhu.
Créature. Taille moyenne.



BOUTURE

10

2

2-5

2-5

5-2

Endurance, Immortel/Destin.
(Conscience, Immunité/Toxique)

(10)

Bouture de Kamarhu.
Créature. Taille moyenne.

ISAMRUK, cogneur Tribal

Fournisseur: Legendarion.
 Orc with naginata, Blackrock clan.
<http://cadwallon.com/new-stuff/orc-with-naginata-blackrock-clan.html>

Forum:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2337-Du-renfort-pour-les-Orques-du-Clan-Gerikhan.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3123-ORQ-Isamruk-cogneur-tribal.htm>

ISAMRUK

10
4
6-10
5-7
6
3

"Ma lame hurlera pour toi!"
 Compétences : Brute épaisse, Bravoure, Instinct de survie/6, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Artefact/1.
 Rang: Champion vétéran Orque.

52

ISAMRUK
 Cogneur tribal

10
4
6-10
5-7
6-3

Brute épaisse, Bravoure, Instinct de survie/6.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

52 Champion vétéran, Taille moyenne.

« Ma lame hurlera pour toi ! »

Isamruk était de ceux qui accompagnèrent Holok lors de la première expédition du Roc Noir sur l'île de Zoukhoï. Il n'a jamais eût à le regretter. A l'époque jeune cogneur, il a depuis gagné en expérience et est devenu l'un des meilleurs combattants du clan. Apprenant énormément des gobelins, il a fait siennes l'essentiel des techniques de combat de Yakûsa, qui se conjuguent à merveille avec sa force d'orque pour des résultats sans commune mesure.

Peu nombreux sont ceux qui peuvent se dresser devant lui, surtout depuis que les forgerons gobelins lui ont offert Naginatâ, une terrible hallebarde qu'il manie avec une puissance et une dextérité inimaginable. L'alliance unique entre la forme de la lame et la technique d'Isamruk lui permet de faire hurler la lame lorsqu'il est lancé à pleine vitesse de course, avec un grincement diabolique emplissant d'effroi le cœur de ses ennemis.

Affilié : Roc noir.

Limité : 2 soleils.

Interdit : Chevaucheurs, Gerikân, Long soleil, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

Naginatâ (8).

Le porteur gagne les compétences « Coup de maître/2 », « Cri de guerre/8 » et « Viva-cité ».

Réservé à Isamruk.



TOK GAWAK, le Daimyork

Fournisseur: Legendarion.
Samura-orc from Blackrock clan, daimyo.
<http://cadwallon.com/new-stuff/samura-orc-from-blackrock-clan-daimyo.html>

Forum:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2337-Du-renfort-pour-les-Orques-du-Clan-Gerikhan.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3122-ORQ-Tok-Gawak.htm>



TOK GAWAK

10
4
5-9
5-9
7
5

"La sérénité m'inspire la victoire."
Compétences : Brute épaisse, Bretteur, Commandement/15, (Artefact)/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2.
Rang: Champion élite Orque.

67

« LA SÉRÉNITÉ M'INSPIRE LA VICTOIRE. »

Tok Gawak était déjà un raïk respecté lorsque Kal-Torog lui demanda d'accompagner le fougueux Holok sur l'île de Zoukhoï. De tous les membres de l'expédition, il est celui qui a embrassé au plus près les préceptes érigés par Urâken, tels qu'ils lui ont été transmis par Yakûsa. A son retour dans le Bran-Ô-Kor, il a été des plus influents quant à la conversion de Kal-Torog lui-même à ces préceptes.

Depuis ce temps, nul raïk ne passe plus de temps que lui à enseigner aux orques du clan les nouveaux préceptes. Infatigable professeur, il enseigne des comportements adaptés aux temps de paix comme aux temps de guerre. Une chose est certaine, Tok Gawak a trouvé la voie de la sérénité, ce qui lui permet de diriger ses orques sur un champ de bataille comme un maître de ballet cadwë dirige sa troupe. A la bague et à l'éventail.

Affilié : Roc noir.

Limité : 2 soleils.

Interdit : Chevaucheurs, Gerikân, Long soleil, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.



Éventail de sérénité (9).

Le porteur gagne les compétences « Juste » et « Rigueur ».


Réservé à Tok Gawak.

Voix du bushidô (18).

Le porteur peut désigner un combattant ami (aucune ligne de vue n'est nécessaire) à 15cm ou moins au début de la phase de Combat, ce dernier gagne les compétences « Autorité » et « Bretteur » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tok Gawak.

TOK GAWAK, le daimyork



10
4
5-9
5-9
7-5

Brute épaisse. Bretteur.
Commandement/15.
(Artefact)/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

67 Champion élite. Taille moyenne.



KEYLARN, la Cruelle

Fournisseur: Legendarion.
 Meyleen, éclipsante.
<http://cadwallon.com/eclipsante-princess-of-pain.html>

Forum:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2228-DEV-Nouvelle-clipsante.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3121-DEV-Keylarn-carnassi-re.htm>

« Ma cruauté les éclipsera toutes! »

Les Dévoreurs ne sont pas liés par toutes les hiérarchies sociales de la tradition Wolfen. Chez eux, seule la force compte. La majorité des femelles suivent la voie de l'Éclipse, dans le sillage de Managarm. Mais toutes ne l'ont pas ralliée, par défiance envers elle, par manque de goût pour ses enseignements, par volonté de faire autrement, peu importe.

Keylarn est une femelle massive, peu adaptée aux techniques vicieuses des éclipsantes, elle a donc opté pour se mesurer aux mâles en force brute. Moins résistante, elle n'a qu'une partie de la protection démesurée des carnassiers mais peut en contrepartie se concentrer sur ses armes et sur un art martial clairement plus offensif. Plus d'un carnassier a succombé à la rage de Keylarn, & il n'est plus aucun mâle qui se hasarderait à la sous-estimer avant de l'affronter.

Affilié : Armageddon, Carnage, Dun-Scaith, Extase.

Limité : Blasphème, Rébellion.

Interdit : Éclipse, Impur.

Bouclier hurlant (9).

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Aucun combattant à 20cm ou moins du porteur ne peut bénéficier des effets des compétences « Autorité », « Musicien/X », « Rigueur » ou « Stratège », ni bénéficier de la DIS transmise par un autre combattant.

Réservé à Keylarn.

Ombrelame (11).

Lorsqu'il effectue un Coup de maître, le porteur bénéficie de la compétence « Feinte » ; lorsqu'il utilise cette compétence, il n'a pas besoin de renoncer à son jet de Blessure pour faire perdre un dé de combat à la cible du jet de Blessure.

Réservé à Keylarn.



KEYLARN

15
6
6-10
6-10
8
3

« Ma cruauté les éclipsera toutes. »
 Equipement : Chaînes de calamité.
 Compétences : Tueur né, Possédé, Charge bestiale, Artéfact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2.
 Rang : Champion élite Dévoreur.

90

KEYLARN, la cruelle
 Carnassier

15
6
6-10
6-10
8-3

Chaînes de Calamité.
 Tueur né, Charge bestiale, Possédé.
 (Artéfact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

90 Champion élite. Grande taille.

RHODOX

Fournisseur: Wrath of kings.
Goritsi shield breaker.

<https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/wrath-of-kings/goritsi-rank-1-specialist-box.html>

Forum:

[http://confrontation.vraiforum.com/t2988-\[CAD-CREA\]-Rhodox-.htm](http://confrontation.vraiforum.com/t2988-[CAD-CREA]-Rhodox-.htm)

<http://confrontation.vraiforum.com/t3125-CAD-Rhodox.htm>



RHODOX

12,5
3
6-10
4-8
7
1

« Je fends le ciel et les crânes. »
 Equipement : Chaudière, Turbine à vapeur /INI.
 Compétences : Tueur né, Pugnacité, Artéfact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2.
 Rang : Chamaron irrégulier de Cadavron

72

« JE FENDS LE CIEL ET LES CRÂNES. »

La guilde des Architectes cherche depuis longtemps à reproduire l'armure météore, dont le secret est jalousement gardé par les thermo-prêtres des monts Aegis. Jusqu'ici leurs tentatives s'étaient toutes soldées par des échecs, mais leur dernier prototype en date, l'Incrémenteur de Mobilité Mécanique Alimenté Régulièrement par Chaudière n°1 (ou I.M.M.A.R.C. 01) semble donner des résultats prometteurs.

Cependant, l'engin est si imposant que seul un combattant à la carrure hors-normes pouvait envisager de le manœuvrer.

Don Histarq, n'est pas un goblin comme les autres. Il a toujours été fasciné par le savoir faire des nains, surtout en ce qui concerne les prodigieuses capacités qu'offre la vapeur. C'est ainsi qu'ayant passé des années au service de nombreux ingénieurs de la Cité-Franche, il arriva à se faire engager dans la guilde des Architectes, où son savoir-faire allait enfin être apprécié à sa juste valeur. Sa contribution au très controversé projet I.M.M.A.R.C. 01 permit de significatives avancées techniques. Mais c'est surtout pour avoir su dénicher un cobaye auprès de la guilde des Orfèvres que notre ingénieur goblin parvint à se faire un nom.

Seul un Wolfen comme Rhodox, épris de l'ivresse de la vitesse et suffisamment inconscient, voir ayant quasiment sombré dans la folie, pouvait tester ce nouveau type de matériel totalement révolutionnaire.

Toutefois les mauvaises langues, par jalousie, persistent à se moquer du Don et du turbulente Rhodox, arguant qu'ils n'ont pas inventé l'eau chaude. S'ils pouvaient entendre siffler à leurs oreilles incrédules le souffle brûlant de la vapeur s'échappant du terrible prototype, ils ricaneraient certainement beaucoup moins...



Affilié : Architectes.

Limité : Milice, Orfèvres.

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

I.M.M.A.R.C. 01 (8).

Tant que sa chaudière est intacte, le porteur gagne un Propulseur à vapeur/MOU et la compétence « Bond ».

Réservé à Rhodox.



RHODOX

12,5
3
6-10
4-8
7-1

Chaudière, Turbine à vapeur/INI.
 Tueur né, Pugnacité.
 (Artéfact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

72 Champion irrégulier, Grande taille.



Prochainement...



5^{ème} édition organisé par la MJC

GIVORS EN JEU

Nouvelle formule

09 et 10 AVRIL 2016

Entrée : 1 euro

Samedi : 13h à 19h
Dimanche : 10h à 19h

Parc des sports de Givors
Gymnase Allende

MJC de Givors - Musée Maillé
Beynon Patisserie, 47000 Givors
Tel : 04 78 10 81 82
Site : <http://givorsmjc.org>

GIVORS EN JEU



L'équipe des lyonnais s'est rendue au 5ème salon de Givors en jeu afin d'y tenir un stand autour de l'univers de Confrontation mais pas seulement. Ils ont mis leur pédagogie et leurs talents au service d'un public très demandeur. Nul doute qu'ils seront encore plébiscités pour 2017.

« d'ignobles Dirz venues en découdre! »

Bonjour à vous tous, amis lecteurs et lectrices. Avec Gunnm, Naud et Parlorage, on a animé pendant tout le week-end des 9 et 10 avril 2016 des stands au 5ème salon du jeu de Givors. On a défendu fièrement les couleurs de la Confédération et du jeu Confrontation vous vous en douterez.

Pour résumer un peu, ce salon est assez récent puisque c'est sa 5ème année et attire déjà environ 1500 personnes. C'est une belle performance battue à chaque nouvel open. C'est l'occasion pour des joueurs de se rencontrer mais aussi s'affronter dans les règles. Cette année, le salon comportait pas moins de 3 tournois durant tout le week-end. On pouvait voir de nombreuses tables de Warhammer, de Warmachine et de X-Wing. Juste pour inciter nos lecteurs à peindre un peu plus, on pouvait voir que, contrairement aux joueurs Conf, ici il y avait des joueurs qui jouaient avec des dizaines de figurines toutes peintes. Le niveau de peinture était aléatoire mais le rendu général était indubitablement présent ! Autre phénomène en augmentation, il y avait cet année pas mal de présentations de jeux de plateaux, des jeux pour enfants, du modélisme et du bridge.

Parce qu'on aime ça, nous avons nous aussi monté un beau stand pour l'occasion. Naud a également animé une table Navia Dratp. Il a eu pas mal de succès, notamment 2 jeunes joueurs qui ont très vite assimilé les règles et qui ont dû faire au moins une dizaine de parties sur les 2 jours. Parlorage s'est, quand à lui, occupé d'une animation Zombicide, avec des parties jusqu'à 6 joueurs assez animées.

Avec Gunnm, on a animé le stand Confrontation. Le public étant plutôt trop jeune sur ce salon, le nombre d'initiations a été limité. Mais, il y a toujours dans les salons les mêmes irréductibles visiteurs qui profitent du salon pour retester le jeu. Et ça marche toujours aussi fort ! C'est qu'il plaît toujours ce jeu !

Côté peinture, on n'a pas été en reste. Notre stand a trop bien marché. Sérieusement, je n'avais apporté que 12 figurines à peindre et tout le monde n'a pas pu en profiter.

On a eu une très forte demande au final. Il faut dire qu'avec Gunnm, on avait monté une belle vitrine qui a eu beaucoup de succès. Le diorama a fait l'unanimité il faut croire. Pour garnir notre vitrine, on y avait mis une brochette de figs diverses et variées.

Le salon s'est déroulé dans une convivialité fort agréable. On en a aussi profité pour tester plein de jeux, monter des tours en Kapla car oui, y a pas d'âge pour ça ! Et on, a pour l'occasion, rencontré des personnes très sympas, n'est-ce pas Gunnm ! Et comme un salon ne se finit jamais comme ça, mon armée des chevaliers d'Alahan a rencontré d'ignobles créatures Dirz venues en découdre. Le résultat est sans appel mais je n'en dirai pas plus. Je vous donne rendez-vous l'année prochaine pour encore plus de démonstrations !

LIBREVENT



EVENEMENT

5^{ème} FESTIVAL

Jeux
et Cie

11.12.13 MARS 2016

EPINAL

CENTRE DES CONGRÈS

www.jeux-et-cie.fr



ENTRÉE GRATUITE

Le plaisir de jouer, à tout âge, et pour tous les goûts !

Vous avez peut-être déjà découvert le festival Jeux & Cie ainsi que toute la richesse et la diversité des jeux de société du salon. Le dernier opus s'est tenu du 11 au 13 mars 2016 à Epinal avec au programme des jeux classiques et des jeux récents, pour les petits et pour les grands, du débutant au joueur passionné. Avec des démonstrations, des initiations, des tournois, des animations et plein de jeux et d'animateurs, une centaine de partenaires attendaient plus de 10000 visiteurs sur plus de 6000 m² d'espaces de jeux.

« Les salons regorgent de joueurs potentiels! »

Le 5^{ème} opus de Jeux & Cie, salon de tous les jeux, s'est déroulé le week-end du 12 & 13 mars et ce fut encore un beau succès. Le temps fut clément et les visiteurs étaient très nombreux. Il y avait autant de passionnés que de curieux. Nous avons, une nouvelle fois, passé la barre des 12.000 visiteurs pour ce festival qui prend plus d'envergure chaque année.

Côté Confrontation, j'ai fait une initiation le samedi matin avec 4 jeunes. Nous n'avons pas fini la partie. Il faut dire que 4 joueurs en même temps, c'est un peu long. Mais une chose est sûre, ils ont plutôt apprécié la séance découverte. Plus important encore, pendant la soirée, j'ai pu initier 4 autres joueurs de mon club de Jeu de Rôle. A la fin de la soirée, la partie est arrivée à son terme dans une belle ambiance très ludique. Pour l'anecdote, nous avons assisté à une victoire de l'alliance des Griffons et du Lions contre une alliance de Wolfen et de troupes de Cadwallon. Ces derniers ont été sévèrement punis pour leur timidité trop prononcée et pour leurs errances tactiques. C'est aussi ça le plaisir des premières

JEU & CIE



parties ! Le dimanche après-midi, l'un des joueurs qui avait bien accroché la veille au soir a pu faire une initiation à deux visiteurs intéressés. C'était très intéressant.

De mon côté, j'étais déjà bien accaparé par l'animation d'un atelier peinture sur figurines. Comme à chaque fois, il y a eu encore un gros succès pour nos wolfens plastiques. Et oui, comme quoi ! Et à peine les visiteurs partis, deux membres de mon club ont embrayé sur une nouvelle partie pour clôre le week-end. Le héros du week-end est sans conteste le fusilier griffon présent dans la composition d'initiation. Pour environ 100 PA, il y avait 1 fusilier, 2 templiers, 3 lanciers). Comme dans la majorité des parties, le fusilier a fait des étincelles.

Il a commencé ses 3 parties par un «heads-hot» sur un Wolfen. Le Griffon n'a pas l'air d'aimer les loups. Globalement, l'ambiance du salon était excellente et nous n'aurons sans doute pas laissé un souvenir impérissable aux quelques visiteurs qui ont testé Confrontation. Et encore pour cette édition, j'ai bon espoir d'avoir accroché certains joueurs dont ceux de mon club. Il reste à transformer l'essai. Un bilan toujours aussi positif pour peut que l'on se motive à faire une petite démonstration. Les salons regorgent de joueurs potentiels et le jeu attire vraiment l'oeil alors n'hésitez pas à faire de même dans votre région.

GÉNÉRAL KALIMÉRO



Cenon

13^{ème} édition
(ex. Stratéjeux)

BURDIGAME

ROCHER
DE PALMER

22 & 23
octobre 2016

Dans le cadre de Festi Family

22 OCT. : 10H-18H
23 OCT. : 10H-17H

- pour les petits
- de société
- d'adresse
- surdimensionnés
- de plateaux
- de figurines
- de rôles...

JEUX

Tarifs : Week-end 2€
RENS. 05 57 77 90 30

Un nouvel opus du célèbre Stratéjeux s'est déroulé ce week-end dans la ville de Cenon tout proche de Bordeaux. Pour sa 13^{ème} édition, l'évènement s'est déroulé dans le Rocher de Palmer, complexe dédié aux expositions et aux concerts. Un lieu parfait pour y mettre en vitrine jeux et animations.

«de petites étincelles dans les yeux des visiteurs »

Je profite de la finalisation de ce numéro pour faire un petit retour sur le Salon Burdigame anciennement nommé Stratéjeux et surtout de notre démonstration au public du jeu Confrontation format Confédé. Pour des raisons logistiques et pratiques, nous ne pouvions rester les deux jours alors nous avons mis le paquet afin d'animer le stand tout le samedi, de 10h et 18h. Et je vous assure que c'était déjà une belle réussite, suffisamment pour en ressortir des points positifs.

Si je dis nous, c'est que l'équipe était composée pour l'occasion de Stylnox et de moi-même, votre administrateur pirate. Pour agrémenter notre installation ludique, nous avions disposé pour le public 2 tables de jeu 60x60 richement décorées, 18 listes d'armées jouables pour 9 peuples disponibles et dont les figurines étaient toutes peintes et de belle facture, un diorama de ce que la Confédération peut offrir actuellement aux joueurs de Confédé, un jeu d'escarmouche Heroic Fantasy inégalé au passage. Un coin documentation était aussi présent pour mettre en avant nos supports papiers principaux, c'est-à-dire essentiellement le livre de règles et les différentes Newsletters.

BURDIGAME



Bilan vraiment très positif sur cette seule journée bien que le salon n'ait pas connu une affluence aussi forte qu'attendu. Ce résultat était bien évidemment indépendamment de notre volonté car l'organisation a donné son maximum pour lancer l'évènement. Malgré cet aléa d'ordre général, pour notre part nous n'avons pas vraiment vu la journée passer. Nous avons eu le temps de prendre des photos qu'à la fin de journée.

Pour résumer, nous avons eu suffisamment de personnes à venir discuter avec nous sur ce que nous faisons actuellement au sein de la communauté. Pas un visiteur qui ne connaît pas le jeu n'est resté de marbre devant le côté épique offert par les décors et par les figurines emblématiques de la marque au Dragon Rouge. En revanche, beaucoup d'anciens joueurs restent toujours autant surpris qu'une communauté puisse encore exister bel et bien. D'autant plus lorsque cette communauté anime

régulièrement des salons partout en France sur un jeu qu'ils croyaient mort et enterré. Ils sont donc très surpris de savoir que les règles aient évolué, que le jeu ait été développé et notamment sur tous les points faibles. Quelques démonstrations données durant toute la journée ont permis à chacun de s'apercevoir de la nervosité actuelle du jeu. Un changement on avait dit!

Le point fort de notre stand résidait dans le savoir stratégique et la connaissance du jeu de Stylnox et mon retour global de la communauté et sa dynamique. Une alchimie qui a permis de faire jaillir de petites étincelles dans les yeux des visiteurs s'arrêtant devant nos tables.

Le plus important finalement reste la nostalgie générée par Confrontation dans le coeur des anciens joueurs de passage dans les salons. Et cela permet de s'apercevoir que nombreux sont ceux qui n'ont pu se résoudre à vendre leurs armées fétiches.





Et oui, ces armées qui sont remisées farouchement dans un coin du grenier, qui ne l'a pas fait en attendant des jours meilleurs.

C'est ce détail précis qui est intéressant de souligner. Les propriétaires de figurines Confrontation ont cessé l'activité faute de joueurs et d'émulation autour du jeu. Un simple stand sur un salon permet à chacun de s'apercevoir que les années fastes n'ont pas laissé la place au néant, loin s'en faut. Il faut inciter les gens à retester le jeu et bannir les ventes d'armées en gros. Les joueurs qui vendent leurs trésors n'apportent un gain que sur le court terme. Les gens qui repratiquent Confrontation achèteront des figurines afin d'améliorer leurs compos et achèteront à nouveau. Alors n'oubliez pas l'histoire de la poule aux oeufs d'or lorsque vous entendrez parler d'une personne qui veut vendre ses figurines. Quel est le choix le plus profitable?

J'engage donc n'importe qui à se poser avec une table 60x60 même minimaliste dans n'importe quel salon pour créer autour de lui et dans sa région un groupe d'anciens joueurs. C'est super facile au final. Un salon, un magasin et même une librairie de quartier. La où les anciens joueurs peuvent se trouver. Un peu de communication sur les forums et dans les boutiques voire sur les réseaux sociaux et on se lance. Donner l'envie de jouer est certainement le meilleur outil pour refaire des parties régulières et trouver des joueurs autour de soi.

Voilà, pour nous le week-end se termine sur une note positive encore une fois. On se donne rendez-vous prochainement pour le salon Vill'AJeux. On fera pour l'occasion un atelier peinture. Et on sera d'ores et déjà présent pour Burdigame 2017. Mais en attendant, dans vos régions, c'est à vous de jouer!

CORSAIR35



TOURNOI DE PARIS



Cette année encore s'est tenu le Tournoi de Paris à la Waaagh Taverne les 16 et 17 avril 2016. 26 joueurs se sont affrontés pendant 2 jours sur 6 scénarios bien relevés. La victoire finale conclue, tout du moins pour un temps, le classement national. Le retour est encore très positif et l'accueil fait par la Waaagh Taverne ne fait jamais aucun défaut. La date du prochain tournoi de Paris 2017 est déjà fixé alors inscrivez-vous pour partager un peu de cette grande aventure.

« 7 races aux 7 premières places! »

Scénarios joués :

1. Crétins de bourrins.
2. La garde.
3. Par ici la monnaie.
4. Les trois portails.
5. Escorte.
6. Timber.

Classement :

1. **Stylnox (Wolfen) 43 PV +1618 GA**
2. **Fingo (Cynwälls) 41 PV +709 GA**
3. **The Red Eye (Dirz) 38 PV +1381 GA**
4. Nadjork (Alahan) 35 PV +631 GA
5. Touf (Mid-Nor) 35 PV +292 GA
6. Pierrodactyl (Sessairs) 35PV -91 GA
7. Primarque666 (Gobelin) 34PV +864GA
8. BaGhla (Cynwälls) 34 PV -340 GA
9. Samko (Orques) 30 PV +1150 GA
10. Brice82 (Orques) 30 PV +1036 GA
11. Luidgi (Griffons) 30 PV +684 GA
12. SuperTaze (Cynwälls) 30 PV -226 GA
13. Elistan (Griffons) 27 PV +474 GA
14. Spiff04 (Griffons) 26 PV +306 GA
15. Clairette (Alahan) 26 PV +164 GA
16. Saurdak (TNB) 26 PV +118 GA
17. Dragosth (Dirz) 24 PV -483 GA
18. Willem (Dirz) 23 PV +71 GA
19. Kyro (Alahan) 22 PV + 756 GA
20. Kamee (Drunes) 22 PV -733 GA
21. Fer (Dévoreurs) 20 PV +73 GA
22. Dragonov (TNB) 18 PV -119 GA
23. SlowMo (Dévoreurs) 18 PV -488 GA
24. Cyttorak (Drunes) 16 PV +78 GA
25. Ours (TNB) 16 PV -188 GA
26. Baronlorkac (Orques) 6 PV -1089 GA



Clairette (Alahan) : 400 PA, 13 figurines, 7 cartes.
 Migail, le sélénite. 47 PA
 Sortilèges : cycle éternel, glaive chimérique, mur d'Eau, sceau de Dellar'n.
 Sardar (I), le pur. 41 PA
 Insigne du glaive d'Arin.
 Sortilèges : glaive chimérique, leur apaisante, mur de Lumière, sceau de Dellar'n.
 Musicien sur destrier. 1x86 PA
 Garde royal (2). 2x47 PA
 Barde (2). 2x30 PA
 Sortilèges : chant de blessure, double illusion.
 Valkyrie (2). 3x15 PA.
 Lancier. 3x9 PA.

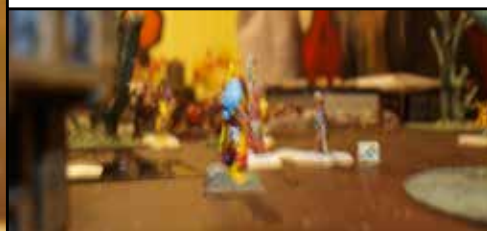
Kyro (Alahan) : 398 PA, 11 figurines, 6 cartes.
 Léodan, le rugissant. 97 PA
 Armure de croisade, pelisse du vieux lion.
 Sardar (I), le pur. 46 PA
 Pendentif du mirage majeur.
 Sortilèges : force de la vertu, glaive chimérique, leur apaisante, marche forcée.
 Musicien sur destrier. 1x86 PA
 Garde royal (2). 2x47 PA
 Archer d'Icquor. 3x13 PA
 Garde (pic de guerre). 3x12 PA



Nadjork (Alahan) : 400 PA, 11 figurines, 7 cartes.
 Migail, le sélénite. 72 PA
 Arcane I - Magicien.
 Sortilèges : corps astral, glaive chimérique, invocation d'étincelant, leur apaisante.
 Sardar (I), le pur. 64 PA
 Arcane I - Magicien.
 Sortilèges : corps astral, glaive chimérique, invocation d'étincelant, mur de Lumière.
 Musicien sur destrier. 1x86 PA
 Garde royal (2). 2x47 PA
 Faucheur. 2x18 PA
 Archer d'Icquor. 2x13 PA
 Garde (lance). 2x11 PA

Baronkorbac (Béhémot) : 400 PA, 10 figurines, 5 cartes.
 Vijkhal (I), le brave. 128 PA
 Rune de soin suprême, rune de volonté suprême.
 Musicien. 1x 26PA
 Porte-étendard. 1x 26PA
 Kolghor. 79 PA
 Fronde d'Elokani
 Mystique (1). 1x27 PA
 Sortilèges : esprit des batailles.
 Vétéran brute (machette). 3x23 PA
 Pisteur. 2x20 PA

BaGhla (Cynwälls) : 397 PA, 9 figurines, 4 cartes.
 Galhyan. 103 PA
 Mascarade de Galhyan.
 Sortilèges : cycle éternel, forge des héliastes, invocation d'étincelant, mot de puissance, protection de la Lumière, voile de brume.
 Familier de la lumière. 1x17 PA
 Pulsar. 1x65 PA
 Échahim. 2x45 PA
 Chevalier de la vérité. 1x44 PA
 Guerrier de la vérité. 3x26 PA



EVENEMENT

Fingo (Cynwälls) : 400 PA, 6 figurines, 4 cartes.

Sylann. 150 PA

Arcane II - Papesse, potion : rapidité suprême.

Quasar. 1x 80PA

Échahim. 2x 45PA

Tueur. 2x 40PA

SuperTaze (Cynwälls) : 400 PA, 11 figurines, 6 cartes.

Menerän. 63 PA

Écaille du dragon.

Musicienne. 1x23 PA

Porte-étendard. 1x23 PA

Maelÿn. 55 PA

Valeur d'Endimyon : 1-attaque primaire de l'Air, 2-attaque primaire de l'Eau, 3-attaque primaire du Feu, 4- attaque primaire de la Terre, 5-boule de Feu, 6-tapis de flammes.

Sortilèges : chef d'œuvre hélianthe, éblouissement, protection de la lumière, vision prémonitoire.

Nova. 1x58 PA

Échahim. 2x45 PA

Chasseuse d'azur. 2x31 PA

Étincelant. 2x13 PA

Fer (Dévoreurs demi-elfes) : 399 PA, 8 figurines, 5 cartes.

Scrupule. 114PA

Lame vorace, pitié.

Velrys, prince des impurs. 95PA

Fureur d'Ynkarô, rune de volonté mineure.

Sortilèges : attaque primaire de Ténèbres, carnage, chaos intérieur, entraves aquatiques, main de peste, mur de Ténèbres.

Éventreur. 2x44 PA

Maître des carnages (demi-elfe). 1x39 PA

Sortilèges : attaque primaire d'Eau, garde sanglante.

Guerrier de sang. 3x21 PA

SlowMo (Dévoreurs) : 400 PA, 9 figurines, 5 cartes.

Managram, la traitresse. 98 PA

Anneau obscur

Le Korgan. 1x 33 PA

Tyran. 1x 71 PA

Chasseur de Vile-Tis. 2x36 PA

Maître des carnages (demi-elfe). 2x39 PA

Sortilèges : mur d'Eau, perle de purification.

Croc. 3x29 PA

Dragosth (Dirz) : 398 PA, 8 figurines, 5 cartes.

Ysis (II), 2P193AZ. 105 PA

Traitement : oculus.

Golem de chair (scorpion). 1x106 PA

Tigre (1). 1x54 PA

Guerrier skorize (traitement : atlas). 2x44PA

Peste de chair (2). 3x15 PA



The Red Eye (Dirz) : 397 PA, 11 figurines, 6 cartes.

Cypher Lukhan (III). 100 PA

Rune de volonté mineure.

Clone dasyatis (traitement : antiome).

1x103 PA

Tigre (1). 1x54 PA

Guerriers kératis (1). 2x31 PA

Arbalétrier (1). 3x13 PA

Peste de chair (1). 3x13 PA

Willem (Dirz) : 396 PA, 7 figurines, 5 cartes.

Ysis (II), 2P193AZ. 105 PA

Traitement : oculus.

Clone dasyatis (traitement : endocrinien).

1x99 PA

Tigre de Shamir (traitement : atlas).

1x74PA

Guerrier skorize (traitement : atlas). 2x44PA

Peste de chair (2). 2x15 PA

Cyttorak (Drunes) : 400 PA, 11 figurines, 7 cartes.

Tyramon (II). 138 PA

Rune de soin suprême, rune de volonté suprême.

Sortilèges : boule de Feu, marche funèbre.

Minotaure. 1x61 PA

Chien de Scathâch. 1x55 PA

Mangeur d'âme (5). 1x29 PA

Sortilèges : résurrection des mânes.

Archer. 2x20 PA

Lanyfhs des bois noirs. 2x16 PA

Mâne. 3x15 PA



Kamee (Drunes) : 400 PA, 14 figurines, 7 cartes.

Damrahl. 89 PA

Symbole de pouvoir.

Sortilèges : boule de Feu, cycle éternel, guerrier d'Alphax, invocation du Feu, possession fulminante, pyrotechnie

Gwernydd. 33 PA

Instrument liturgique.

Miracles : autorité religieuse, invocation d'ira tenebrae, prière du guerrier, souffle du cornu

Séide (2). 2x49 PA

Archer. 2x20 PA

Guerrière lanyfth. 2x19 PA

Vétéran de la Gnose (épée). 3x19 PA

Guerrier (marteau). 3x15 PA

Primarque666 (Gobelins) : 400 PA, 17 figurines, 7 cartes.

Wong, médecin. 96 PA

Couronne, pendentif du mirage mineur.

Sortilèges : cycle éternel, entraves aquatiques, eaux troubles, mutation expérimentale, nymphe

Musicien et gniards. 1x8 PA

Porte-étendard (2). 1x9 PA

Troll rouge. 1x105 PA

Chevalier. 2x37 PA

Souffleur. 3x20 PA

Archer. 3x8 PA

Javelinier. 2x6 PA

Maraudeur. 3x4 PA

Elistan (Griffons) : 390 PA, 9 figurines, 5 cartes.

Eschelus, le fervent. 148 PA

Sortilèges : boule de Feu, boule de flammes, flèches d'Hécate, soin mineur

Lame du jugement dernier, rune de volonté mineure

Garde prétorien. 2x49 PA

Inquisiteur. 1x35 PA

Sortilèges : brûlure de l'acier, flèches d'Hécate.

Templier de l'Inquisition. 2x31 PA

Fusilier. 1x21 PA

Conscrit (masse). 2x13 PA

Luidgi (Griffons) : 399 PA, 12 figurines, 6 cartes.

Atticus, cardinal-inquisiteur. 114 PA

Héritage.

Miracles : abnégation, clarté purificatrice, égide de Merin, invocation d'ange de lumière, prière du guerrier, sainte prière.

Sortilèges : boule de flammes, grâce de l'inquisition, ignition, marche forcée.

Inquisiteur. 2x35 PA

Sortilèges : châtement incandescent, grâce de l'inquisition.

Templier de l'Inquisition. 2x31 PA

Fusilier vétéran. 3x26 PA

Chasseur de ténèbres (1). 3x25 PA

Sortilèges : grâce de l'inquisition, marque d'infamie.

EVENEMENT

Spiff04 (Griffons) : 399 PA, 11 figurines, 6 cartes.

Saphon (I), le prêcheur. 70 PA

Absolution, vertu théogonique : faveur divine.

Miracles : Invocation d'ange de lumière, main de Merin.

Garde prétorien. 2x49 PA

Gardien du Temple. 2x45 PA

Cavalier (juge). 2x39 PA

Confesseur. 1x22 PA

Sortilèges : brasier intérieur, flèches d'Hécate, mur de Feu, soin mineur.

Lancier. 3x10 PA

Touf (Mid-Nor) : 400 PA, 14 figurines, 7 cartes.

Kelzarak, le diabolique. 115 PA

Consécration (porteurs de fléau), talisman de l'Hydre-Dieu, vertu majeure : persévérance.

Miracles : abnégation, brasier de la damnation, force des Ténèbres, griffe du démon, invocation d'iraë tenebrae, prière du guerrier.

Cyclope. 1x83 PA

Rôdeur des abîmes (3). 2x35 PA

Sentinelle. 2x24 PA

Porteur de fléau. 2x21 PA

Guerrier des gouffres (pic de guerre). 3x8PA

Moissonneur. 3x6 PA

Brice82 (Orques) : 400 PA, 12 figurines, 6 cartes.

Kal-Shadar (II). 104 PA

Potion : vivacité mineure, rune de volonté majeure.

Tueur amok (2). 2x 43PA

Gardien de chacal. 2x 39PA

Shaman animiste. 2x25 PA

Sortilèges : baiser de la terre, éclat de silex, sève mystique, spectre immortel.

Animae sylvestre. 2x 17PA

Brute (hache). 3x 16PA

Samko (Orques) : 397 PA, 12 figurines, 5 cartes.

Kal-Shadar (II). 137 PA

Arcane II : Papesse, fer(1).

Porte-totem. 1x 17PA

Souffleur de corne d'auroch. 1x 17PA

Tueur amok (2). 2x 43PA

Traqueur chacal. 3x27 PA

Shaman animiste. 2x25 PA

Sortilèges : baiser de la terre, don de la mangouste, don du rhinocéros, sève mystique.

Animae sylvestre. 2x 17PA

Pierrodactyl (Sessairs) : 397 PA, 10 figurines, 7 cartes.

Orhain (II), l'érudit. 97 PA

Consécration (druides & vétéran), instrument liturgique, vertu majeure : persévérance, vertu théogonique : faveur divine.

Miracles : incarnation de la justice, invocation d'ange de lumière, renoncement, royaume des aveugles, sursis miraculeux, vigueur de la déesse.

Minotaure des plaines (gesa : onguent de la déesse). 1x64 PA

Minotaure (gesa : onguent de la déesse). 1x59 PA

Fils d'Ogmios. 1x59 PA

Druide (2). 2x27 PA

Sortilèges : attaque primaire de Feu, flèches d'Hécate.

Guerrier fureur. 3x16 PA

Vétéran (hache). 1x16 PA

Ours (TNB) : 400 PA, 10 figurines, 6 cartes.

Hirh-Karn, l'enragé. 141 PA

Anneau de clarté, potion : rapidité suprême.

Bâl-Torg (I), l'ancien. 32 PA

Sortilèges : guerrier de la Terre, marche forcée, secret de Bal-Torg, soin mineur

Météore de l'Ægis (1) (régulateur de pression). 2x49 PA

Guerrier khor sur razorback d'assaut. 1x39 PA

Bougre sur razorback. 3x22 PA

Arbalétrier. 2x12 PA

Dragonov (TNB) : 399 PA, 9 figurines, 5 cartes.

Kahinir (II). 80 PA

Arme tellurique, rune de volonté majeure.

Nerak, le hardi. 66 PA

Arbalète du chasseur.

Météore de l'Ægis (1) (régulateur de pression). 2x49 PA

Guerrier khor sur razorback d'assaut (cuirasse titan). 2x43 PA

Guerrier khor (2). 3x23 PA



Saurdak (TNB) : 396 PA, 9 figurines, 5 cartes.

Kûlzarak. 105 PA

Pendentif du mirage mineur, rune de volonté majeure.

Sortilèges : concentré de fracas, élixir de sauvagerie, javelot de granit, loi des armes, sérum de cœur de géant, soin mineur

Familier de la Terre. 1x16 PA

Thermo-prêtre sur razorback (cuirasse titan). 1x67 PA

Sortilèges : jet de vapeur, thermo compression.

Météore de l'Ægis (1) (régulateur de pression). 2x49 PA

Chasseur sur razorback (garde d'alphax). 2x36 PA

Armurier. 1x29 PA

Bougre (marteau-pioche). 1x9 PA

Stylnox (Wolfen) : 400 PA, 10 figurines, 5 cartes.

Irix (IV), la furie. 117 PA

Sceptre de furie glaciale, fragment de lune.

Sortilèges : cycle éternel, déchéance inéluctable, déluge d'Idabaoth, émeute carmine, mur d'Eau, pyrotechnie.

Rôdeur. 2x42 PA

Traqueur. 2x 40PA

Guerrier croc. 3x 27PA

Chasseur (1). 2x 19PA



EVENEMENT

Déjà un grand merci à la Waaagh et Saurdak pour l'organisation et aux participants pour leur bonne humeur.

Avant le tournoi, je me suis pas mal de question sur l'armée à jouer pour ce tournoi, j'ai pas mal fait de compo cynwall en espérant trouver celle qui me conviendrait le mieux. La compo choisie s'appuie sur des gros combos de sorts à lancer sur mes figurines clefs et le voile de brume pour annihiler les chances des armées basées sur le tir. Mon plus gros point faible est le manque de dégâts direct, à la base il y avait fléau céleste à la place du cycle éternel, mais la limitation sur l'artillerie m'empêche de la prendre. Donc je casse en deux les armées de tir et je ne gère pas les figurines à forte défense vu que je ne peux faire des dégâts qu'au corps à corps avec une attaque maximum 7 voire 8 si les conditions sont optimales.

Le jour J, à mon arrivée le magasin est déjà ouvert donc pas d'attente à l'extérieur. Il est possible de s'installer tranquillement et de dire bonjour à tout le monde.

Ronde 1 contre Slowmo avec ses dévoreurs sur le scénario "le convoi":

Premier soucis, il joue Managarm. Elle n'est pas si ingérable que ça mais en montant à 8 de DEF je vais avoir du mal, puis elle est avec le Korgan donc elle est éclairé je vais avoir du mal à l'esquiver. Sur le déploiement je suis obligé de me mettre derrière un couvert vu qu'il a un peu de tir et de l'éclairé et donc de choisir un déploiement excentré sur le côté droit ou gauche.

J'en choisis un et le convoi sortira de l'autre, je dois donc tenter de reprendre le centre mais ça permet à Managarm de m'engager dès le tour 1 et je contre engage avec le pulsar. Problème, je ne passerais jamais sa défense pendant la partie et elle me fixe totalement le temps que les dévoreurs reviennent sur moi après avoir pillé une partie du trésor du convoi. Je perdrais toutes mon armée sauf 2 échahim qui aurait pu avoir une chance de reprendre la seule victuaille tombé du chariot pour enlever le point de mon adversaire voir même lui voler mais la ronde fini juste avant.

Résultat 0 - 1 avec un GA catastrophique. Sur les deux fois où j'ai joué ce scénario il m'a paru très basique dans la tactique alors qu'il y a énormément de règles, une mécanique plus simple sur le chariot et l'obtention des caisses ne serait pas un mal.



Ronde 2 contre Samko et ses Bran-O-Kor sur le scénario "la garde":

Mes pensées au vu de la compo de Samko: "Ah m.... il a Kal-Shadar II avec le Fer... je ne pourrais pas le tuer lui....Bon on verra bien pendant la partie".

Je mets ma carte contenant les guerriers et le chevalier de la vérité en garde, ce qui me fait une plus grosse garde que lui, donc il doit attaquer.

Son assaut est mené par les amoks et leur chef, le rouleau compresseur avançant doucement mais sûrement. Je tente de limiter ça en menaçant de mon pulsar mais il n'a pas du tout peur.

Au tour 3 je me décide à lancer les échahims dans une mission suicide en attaquant l'état-major de Kal-Shadar alors que les amoks juste derrière eux n'ont pas été activés. Il me contre donc avec les deux tueurs en anticipant un contre de mon Pulsar. Sauf pour cette charge me laisse un boulevard pour menacer son effigie, et donc je m'engouffre dans la brèche avec le construct. S'ensuivra un massacre autour de mon effigie où seuls les deux commandants s'en sortiront. Galhyan gère Kal-Shadar avec un étincelant par tour, et l'orque à rater une occasion de taper sur mon effigie lors de son combat avec mon chevalier de la vérité. Pendant ce temps-là, le pulsar a mené à bien sa mission en se sacrifiant pour casser l'effigie adverse.

Fin des 6 tours, il me reste seulement Galhyan et mon effigie indemne, ce qui me donnera 2 PV alors que le massacre de la garde ne lui en rapporte qu'un seul.

Mon GA est encore plus catastrophique mais je gagne 2-1. Le scénario demande plusieurs choix important et intéressant, il m'a bien plu.

Ronde 3 contre Fingo en cynwall sur "Par ici la monnaie":

Mince il y a encore un thon, Sýlann... Je me dis que son sous nombre peut me profiter malgré tout.

Sur le déploiement il met ses tueurs de façon agressive pour menacer mon magicien.

Sur le tour 1, j'arrive à forcer les tueurs à charger un échahim tout en mettant Galhyan hors de portée. Je soutien mon échahim avec l'autre et le Pulsar en me disant que c'est du tout cuit. Et là vient le jet d'autorité pour les combats lui DIS 5 et moi DIS 8, je le perds, il choisit le combat en 1 contre 1 qui permet à un de ces deux tueurs de survivre au premier tour.

Sur la poursuite du combat gagné, je ne réfléchis pas assez car j'aurai engagé autant que possible le tueur pour qu'il ne puisse pas se désengager et surtout ne pas avancer autant. Sur le tour 2 je paye mes deux erreurs. Le pulsar sera bloqué par un échahim et aidé de Sýlann, ils le mettront en pièces. Pendant ce temps le tueur s'est désengagé et a engagé Galhyan, je dois donc envoyer le défendre mais je perds du temps et Galhyan ne peut pas se poser pour faire ses sorts correctement. Le tour 3 conclura la boucherie, un échahim de Fingo occupera Galhyan pour le reste de la partie. Je tente un coup de chance en mettant ma carte de la vérité sur Sýlann avec toute la force du désespoir. Forcément ça ne marchera pas.

Fingo a déjà beaucoup trop de tokens sur chacune des tombes pour me laisser une chance d'accrocher des PVs. Les trois autres tours ne sont qu'une lente agonie.

Je perds 3 0 contre un adversaire qui m'a fait payer très cher toute les erreurs faites. Je ne parle même pas de mon GA que l'on pourrait qualifier d'abyssal.

Le scénario est simple et effi corps à corps, ce n'était pas forcément le meilleur pour moi qui ai besoin d'un tour de mise en place.

Conclusion du premier jour: Deux défaites et un match gagné à l'arrache, je ne pensais pas voir autant de thon sur les tables. La baisse des champions de rang 2 a eu un vrai impact là-dessus, j'ai mal jugé et j'en paye le prix. Je suis à 9 points il me faut les 27 points des 3 prochains matchs pour accrocher une vraie bonne place.



EVENEMENT

Ronde 4 contre Willem et ses Dirzs sur "les 3 trois portails":

Première partie où le joueur en face n'a pas un monstre de défense hurra!!! Bon il a quand même un dasyatis, un tigre atlas et deux skorize atlas, ce n'est pas de la tarte. Passer par les portails sur les premiers tours est une erreur je pense si le joueur en face restez défensif. Je décide donc de rester défensif et de voir ce que fera mon adversaire. Sur le tour 2 il se décide à passer le portail avec le tigre et le dasyatis, je l'attends en formation.

Les deux arrivent de mon côté et je les massacre. Le scénario ne permet pas l'attribution de dés de muta au début du tour si tu es dans un portail ce qui est plutôt moche. Sur les autres tours, je prends possession du terrain sans qu'il puisse vraiment défendre le centre avec ses skorizes.

Au niveau de sa zone de déploiement, je suis sûr de pouvoir la contester mais pas pour autant de la contrôler, j'envoie donc le pulsar pour tenter le 3-0, il aura le jet tactique au bon moment qui permet à Isis II de charger le Pulsar, elle le tuera.

Résultat 2-0, je remonte un peu mon GA mais ça reste une vraie cata. Le scénario est pas mal mais le passage par les portails est une prise de tête et la rivière ne permet pas aux armées lentes de bien jouer le scénario.

Ronde 5 contre Kyro et ses Lions sur "l'escorte":

Ma tactique sur ce scénario est d'envoyer le Pulsar surboosté tuer les otages au deuxième tour pendant que les miens sortent plus loin.

Sur le déploiement Kyro décide de mettre ses deux escortes (garde avec pic et garde royaux) sur le même côté de la table avec le soutien de Léodan et de son mage et de défendre avec ses archers d'Ichors et son musicien sur destrier.

Je lui oppose une défense avec Galhyan et le Pulsar pendant que ma carte de la vérité et les échahïms escorte de l'autre côté de la table.

Sur sa défense, le Musicien sur destrier ne tuera pas un échahïm lors de sa charge et j'arrive à déborder ses archers d'Ichor pour passer mes otages. Le chevalier n'arrivera à rien. Faut dire que mon adversaire a manqué de chance sur les figurines de sa défense.

Sur ma défense, Je place bouge mal mon Pulsar au premier tour en anticipant pas la possible marche forcée de Léodan pour le charger au deuxième. Heureusement pour moi les boosts mis sur le Pulsar l'ont un peu intimidé et il dépense une force de la vertu sur un GR à la place. Ses otages sont presque collés l'un l'autre. J'engage et tues un garde avec pic avec le Pulsar, puis un otage puis l'autre et un GR pas boosté. Derrière le Pulsar est Galhyan le paieront de leurs vies, mais bon ils m'ont permis de gagné le scénario.

Me voilà avec un résultat de 3 0, le GA global est toujours négatif, mais de toute façon, j'ai peu d'espoir de revoir un GA positif lors de ce tournoi. Il me reste une partie pour scorer un max et me rapprocher d'une bonne place.

Je n'ai rien à dire sur le scénario, il est toujours très effecorps à corps.

Ultime ronde contre Spiff et ses Griffons sur "Timber":

Enfin une armée avec beaucoup de tir, le voile de brume va vraiment me servir!!!!

Vu mes mouvements supérieurs et le voile de brume au milieu de la table, Spiff me laisse le centre et se concentre plus sur les arbres des côtés. Il perd un de ses cotés à cause de mon pulsar boosté qui enchaînera un garde du temple puis un confesseur puis un lancier et un autre garde du temple.

J'arrive à lui contester ses 3 pions bois grâce une charge du pulsar qui tuera le cavalier thallion avec deux marqueurs en une seule attaque puis tiendra 2 tours contre des GP bien énervé. Je prends ce risque par peur de manquer de temps pour finir proprement la compo en face et marquer le 3 0, avec du recul, le 3 0 était pas possible.

Donc je fais 2 -0.

Le scénario n'est pas mauvais mais il manque de piquant.

Conclusion du tournoi:

Au niveau composition, J'ai mal prévu les conséquences qu'aurait la baisse de prix des perso guerriers rang 2 et je le paye, je ne sais pas si 50% des compositions en avait un mais en tout cas 4 de mes adversaires sur 6 en avait un. Je trouve le tir très fort donc j'ai investi dans le voile de brume pour avoir une défense à toute épreuves, au final une seule armée avec du gros tir sur 6 rencontres, un mur d'eau aurait eu plus d'impact.

Au niveau personnel, c'est un miracle que j'accroche le top 8 après ma première journée catastrophique. Je regrette vraiment de ne pas avoir eu de blast jouable pour ce tournoi, là où d'autres ont pu faire des compo avec deux arcanes I ou deux minotaures. Mais bon je connaissais les risques et c'était à moi de faire d'autres choix.

Au niveau équilibrage, la réforme des personnalités rang 2 semble avoir eu un vrai impact et ça c'est cool.

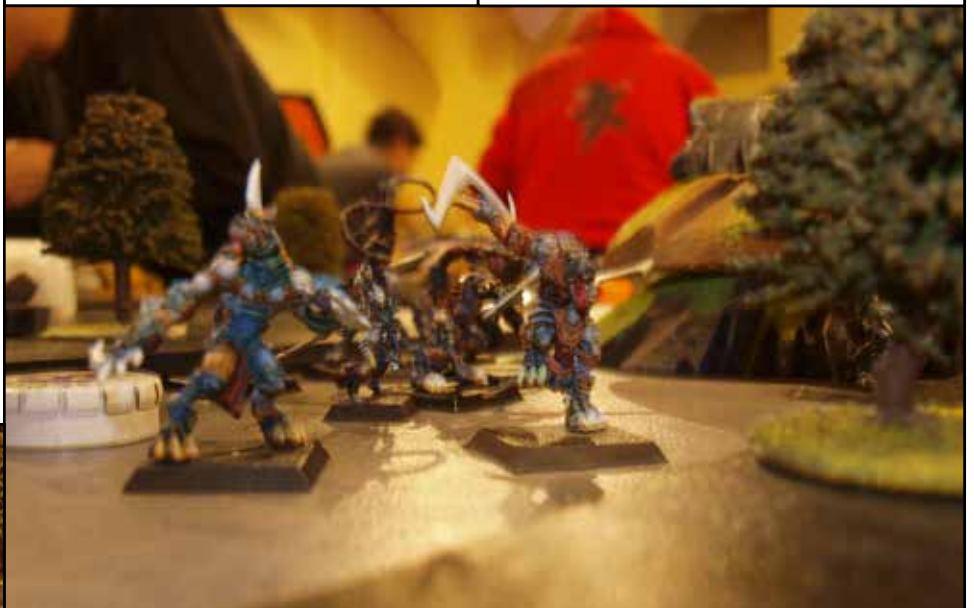
Derrière la mise au placard de réformes sur la prêtrise donne deux grosses listes dans le top 6, je ne suis pas sûr que ça soit le plus urgent mais ce serait bien de s'y pencher dessus un jour.

Le fait de pouvoir mettre plusieurs fois un même artefact dans une composition doit être précisé.

Entre les compo de Touf et moi, voir même Pierro, ont un perso de soutien qui buff plusieurs caractéristique de façon abusive, si on ne s'attaque pas à la base du problème qui est le nombre de sort/miracle par figurines, il faut limiter le nombre de buff possible sur une même figurine ou une même caractéristiques.

7 races différentes aux 7 premières places, il y a de la diversité.

Au niveau organisation, ce tournoi me paraît avoir mieux tourné que le précédent, sur les horaires d'ouverture ou de début de ronde. Ça manquait par contre d'un vrai arbitre



voir plusieurs pour préciser les points de règles, expliquer les scénarios ou annoncer correctement les fin de temps et gérer la procédure de fin avec les retardataires (voir même communiquer qu'elle était exactement la procédure de fin au nouveau venus, et pourquoi pas aux autres). Merci à Saurdak d'avoir adapté les horaires du Dimanche à notre départ.

Merci à la Waaagh pour avoir adapté leur offre de repas à mes spécificités, je suis intolérant au gluten.

Au niveau humain, comme d'habitudes on est bien accueilli par la Waaagh et les joueurs. Une bonne ambiance sur les tables. Une bonne soirée le samedi. C'est cool de voir ce corps à corps derrière les pseudos du forum.

BAGHLA

Déjà, merci à la Waagh et à Saurdak, et à mes adversaires, qui ont tous été très sympas ! J'espère avoir été du même niveau, tant dans la moule indécente que dans le malheur le plus complet. Et vu mes parties, il y en a eu !

En deux mots, mon gros perso, que je n'avais jamais essayé et qui était là pour faire le gros du travail de nettoyage, et attirer l'attention de l'ennemi. Et à ce niveau-là, le bougre n'était pas venu pour acheter du terrain, mais bien pour découper des mecs. Le combo entre sa capa et l'arme sacrée lui donne environ 50 % de tués net sur le deuxième jet de blessure. Bal-Torg apporte du booste, déjà parce que le principal souci de Hir-Karn, c'est son MOU. Un petit soin, au cas où, et du boost pas cher qui m'a bien servi. Il s'est fait beaucoup cibler, ce qui quelque part n'était pas si gênant et protégeait le reste. Le Khor sur razorback d'assaut m'apporte un tank à longue distance, avec la charge bestiale pour essayer de coller en prime une petite blessure au tour d'impact et faciliter l'engluage de la cible, une totale satisfaction. Les Bougres sur Razorback, classique sont la pour soit aller ralentir une cible ennemie, faire du nombre, ou tout simplement jouer le scénar. Les Arbalétriers dont ce sont la première sortie pour moi sont très pratiques. Ils ont été irréguliers en tir mais pas du tout inutiles, ne serait-ce que pour les 2 socles pour 24 PA. Les deux Météores sont sensés apporter de la puissance de frappe à l'impact, ou pour aller sniper une cible. J'avais de mauvaises expériences dessus... et ben ça c'est confirmé. Très chers, pour un seul corps à corps ou du coup la moule



est très importante. Sans compter que même en utilisant la vapeur, leur mouvement est très limité dès que l'on doit changer de pallier. A mon avis, pour 100 PA la paire, j'aurais fait beaucoup mieux en full cavalerie.

Ronde 1 : crétins de bourrins, contre Dragosh qui joue Dirz.

Sa compo : Isis, 2 skorizes traitement atlas, un golem de cher, un tigre, 3 pestes.

Ma première partie depuis longtemps, Octogones en fait. Sur un scénar que je n'ai jamais joué. Je décide assez vite que je m'en occuperais pas du chariot, parce que je n'ai rien capable de l'arrêter sereinement. Je me contenterais de courir après les caisses tombées, et tuerais ses figurines qui en ont une. Je fais une grosse erreur de placement au déploiement, avec Bal-Torg complètement exposé. Tour 1, il se fait sniper. Bonbonbon ça commence bien ! Je lui charge Isis avec 2 Bougres, histoire d'avoir la paix pour la suite de la partie. Il fonce avec ses pestes et les fait exploser direct sur mes figs, sans grand succès. Il me fonce dessus avec son tigre et un skorize, je découperais le premier avec Hir-Karn. Le Khor gère le skorize. Son deuxième skorize est loin de tout, à ramasser la première caisse. Il ne fera plus rien de la partie, étant juste trop loin. Il laisse son golem à l'abri, apeuré par mes tireurs je crois. Isis dégomme un bougre, mais pas l'autre, pour moi, l'objectif est atteint. Tour suivant, je lui en envoie un autre pour être peïnard, et le golem attend que le chariot arrive à sa portée. Je démonte son skorize en attendant, mes météores sont en vol stationnaire au milieu de la table. Tour 3, le golem arrête la charrette. J'en profite pour aller récupérer une caisse

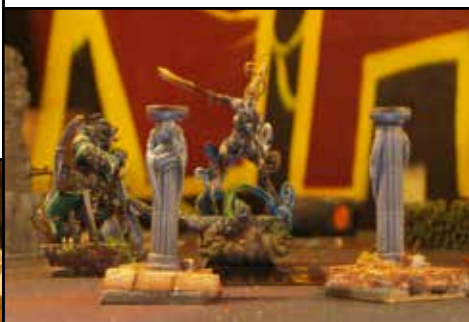
avec Hir-Karn, Isis est toujours tankée. Le chariot se désengage au tour suivant, Hir-Karn, le khor et un météore se jettent sur le golem de chair. Le deuxième météore tombe sur Isis, sur qui il reste un BSR. Les combats se passent bien pour moi et je tue les deux facilement. A ce moment il ne lui reste plus qu'un skorize qui est à portée de charge au tour suivant. Dernier tour, le skorize meurt et je ramasse les dernières caisses avec ma cavalerie, 3-0 et un bon goal-average. Dragosh et moi connaissions mal les règles du traitement atlas, ce qu'il fait qu'il s'est blessé ses skorizes tout seul trop facilement, mais je pense que ça n'aurait pas changé la partie, éventuellement ralentie un peu. A mon avis les pestes auraient été plus utiles à me ralentir, surtout une fois Bal-Torg mort, qu'à m'infliger un jet de blessure FOR3 en explosant. Les éclaireurs et le tigre m'auraient plus embêté en menace et en positionnement qu'en attaque directe en début de partie. En fait j'ai eu l'impression que trop de cartouches ont été grillées au tour 1, après il ne pouvait plus me gérer. Bref, au terme de cette première ronde je suis en première table et je tombe contre Spiff.

Ronde 2 : La Garde, contre Spiff et ses griffons.

Sa compo : Saphon 1 + absolution (terrible...), un petit mage générique avec du blast, 2 prétoriens, 2 gardiens du temple(!), 3 lanciers, 2 cavaliers thallions harceleurs. Je suis embêté par les contraintes du scénar, qui fixe un seuil de PA devant rester garder l'idole. Je suis contraint de laisser soit Hir-Karn, soit de renoncer à toute ma cavalerie/météores. Je fais le choix de laisser le big boss défendre. Sachant cela, je me dis que je ne passerai pas en frontal et que je vais devoir la jouer fine, voire carrément tricky.

Début de partie, Spiff est dominateur au tir : Saphon et les cavaliers sont harceleurs, et avec leur mouvement et leurs portées peuvent tirer très loin. Je décolle mes météores, j'avance ma cavalerie pour la mettre en position et mettre en œuvre mon plan. Il avance ses préto doucement, je devine qu'il viendra chatouiller mon idole uniquement avec eux, et éventuellement les cavaliers. Ça me va bien.

Tour 2, après ses tirs, il laisse Saphon trop exposé après son deuxième mouvement, et je passe à l'attaque. J'envoie toute ma cavalerie immobilisée des pièces contre lui. Ses prétoriens sont un peu coincés au milieu de la table, à hésiter. Ses lanciers approchent pour prêter main-forte. Les météores arrivent à portée de la mêlée pour le prochain tour. Les Corps à corps se passent pas mal, en gros les blessures s'accroissent doucement mais les cavaliers



EVENEMENT



nains tiennent bon, et c'est l'essentiel. Tour 3, je joue en dernier, je le laisse charger mes cavaliers avec tout ce qu'il a avec délectation, je vois qu'il n'a pas deviné ce que je vais faire de mes météores, qui fondent en piqué sur l'idole. Les griffons nettoient les derniers cavaliers au Corps à corps (avec d'insolents jets de blessures), mais ne peuvent pas poursuivre sur les météores, pour l'instant j'ai tout bon. Puis vient le moment de taper l'idole avec deux météores, et là c'est le drame : 2 incidents de pression, me laissant sans chaudières, des jets de blessure dans le 1, et l'idole qui survit avec 1 PS. Aille. Tour 4 : il dégomme mes météores, il fonce chez moi avec tous ses prétoriens et ses cavaliers, un arbalétrier tue un cavalier, l'autre se fait engager. Hir-Karn a tout juste la portée pour aller chercher l'autre cavalier, un peu téméraire. Au corps à corps, l'arbalétrier et le cavalier sont tués. La limite de partie approche, et je peux encore viser une petite victoire avec plus de PS qui lui, mais il faut intercepter les prétoriens. Malheureusement il les sépare bien au tour suivant contre le pilier, je ne peux en chopper qu'un, l'autre dégomme le pilier en deux temps trois mouvements, et la partie est finie. Je me prends donc un 2-0, avec un sentiment de grosse déception car ça aurait pu se passer beaucoup mieux pour moi.

Ronde 3 : Nadjork avec des Lions sur par ici la monnaie

Sa compo : Sardar I + Arcane, avec corps astral et glaive chimérique, Migail + Arcane, avec corps astral et glaive chimérique. Bon, voilà, tout est dit ^^ Ah oui, aussi, de l'invocation d'étincelant. A côté, un musicien sur destrier, 2 gardes royaux, 2 faucheurs, 2 archers, 2 gardes.

La compo en face ne me plaît pas du tout, avec beaucoup de blasts et de gemmes, et des gardes royaux. Autant, en street-fight, je suis sûr de démolir le chevalier, autant les GR peuvent me pêter la gueule sur un bon jet d'attaque et un 1-1, et, pire, me scotcher avec leur grosse RES et leur armure sacrée. D'un autre côté, il a des mages tous faibles, et j'ai des météores, c'est fait pour non ? Le scénar en plus coupe les possibilités de traverser la table, avec des tombes qui ne laissent que 4 chemins assez étroits. Au déploiement je groupe toute ma cavalerie d'un côté, et il bloque deux chemins sur 4 avec ses GR, comme je m'y attendais. Bon, il faudra là encore jouer

sioux pour marquer des points. Je déploie le reste de mon armée sur l'autre flanc, et je lui abandonne la tombe centrale.

Tour 1 : Je le laisse jouer, il commence à blaster, et je finis en fonçant sur la tombe à gauche avec ma cavalerie et met d'un coup 8 marqueurs. De toute évidence, il est surpris et s'attendait à se faire charger son GR. Tour 2 : je joue mon va-tout, je décide que cette tombe sera irrattrapable pour lui, qui joue des troupes globalement lentes et puissance 1 seulement, et change complètement de flanc avec ma cavalerie. Il arrive à me scotcher mon khor là-bas sur une bête erreur de jugement de ma part, et je fais la grosse connerie de laisser mes BSR un petit peu à la queue-leu-leu au milieu du terrain, bien à l'abri derrière les décors. Mais pas du corps astral, crétin d'ourson ! Je me prends donc de bonnes vieilles babouches qui rebondissent et me défoncent ma cavalerie. Bon, ce n'est pas comme si je comptais un peu dessus et sur leurs puissance 2 pour remplir les tombes... La suite est un peu plus confuse, avec un grand sentiment d'impuissance de ma part. Je cours après ses mecs autour de la tombe à droite avec Hir-Karn et les démonte 1 par 1, en mettant trop doucement des marqueurs. Il arrive à me tuer mon Khor, ralentit les Météores avec les étincelants et les blaste, et au final un seul pourra charger et tuer un de ses mages. Au final avec son cavalier il arrive à remonter sur la tombe à gauche, je n'ai plus assez de troupes pour remonter sur la tombe à droite, et je n'ai pas contesté la tombe du milieu. Je perds sur un 0-3, avec seulement Hir-Karn de survivant. Sa compo était rigolo, j'ai bien rigolé mais j'ai du mal à voir ce que je pouvais faire. En tout l'adversaire était très sympa!

Ronde 4 : Elistan avec ses Griffons sur les 3 portails.

Il joue Eschélius boule de feu, boule flamme, flèche d'hécate, avec son épée, un inquisiteur flèche d'hécate, 2 templiers de l'inquisition, 2 prétoriens, des conscrits, un fusilier. Hmmm, la même en pire. Cette fois-ci, du blast, sur un perso qui se débrouille carrément bien au Corps à corps. Avec presque autant de DIS que moi (DIS que je n'aurais jamais de la partie je pense). Dès le déploiement, avec la tortue adversaire, je sais que je n'y arriverais probablement pas. Mes arbalétriers ne peuvent pas traverser, et n'ont pas la portée pour toucher quoi que ce soit. Il traverse sereinement la rivière, tout groupé, et laisse seulement un fusiller m'allumer depuis sa zone. Je traverse avec Hir-Karn, avec mon Khor, et je prépare Bal Torg pour tenter de traverser. Je me dis qu'il est essentiel cette fois que mon perso ait son boost, pour avoir une chance d'aller faire un truc correct au Corps à corps et pas m'emparer. Je laisse mes BSR derrière, en ayant oublié qu'on peut tenter la traversée aussi en force je me dis qu'ils seront très bien à prendre le portail au dernier moment, et qu'il devrait y en avoir un ou deux pour venir me soutenir dans les fights au milieu. J'aurais dû faire pareil avec Bal-Torg : je booste sa res, tente la traversée, rate et je suis emporté. Il restera le tour d'après pour retester, et essayer de le sauver, mais ça pue. Pour le reste, mes météores foncent, mon khor et Hir-Karn attendent, les BSR montent dans le portail. Les blasts commencent à tomber, sans trop de réussite pour l'instant. Tour suivant, Bal-Torg sort de la table, et une BDF force 16 me met HK en critique. La partie est terminée pour moi, il ne reste plus qu'à sauver des figs pour prendre le contrôle d'une zone à l'arrache à la fin.



EVENEMENT

Les météores se font blaster (la récup de gemmes de l'épée est indécente), si bien qu'un arrive au-dessus du fusilier, pour le prochain tour. Mes BSR sortent du portail, dont un au fond qui engage et tue ledit fusilier. Les autres sortent au milieu et filent se corps à corps-her le plus loin possible des griffons. Tour 4, il a la DIS, me termine HK, me démonte mes BSR avec du blast et les gemmes récupérées : il me reste 2 arbalétriers, 1 BSR, 1 Khor en critique, 1 Météore en critique. Le reste de la partie n'a pas d'intérêt et se limite à une course poursuite entre mes figurines et les siennes, qu'il arrive quasiment toutes à tuer. Je perds 3-0 avec un goal average abominable, j'ai tué en tout un fusilier.

Ronde 5 : Kamee et ses Drones sur Escorte.

Il joue Damhral invocation de feu et blast, Gwernyd souffle du cornu, 3 vétérans, 3 guerriers, 2 Formors dur à cuire, 2 Lanyfhs, 2 Archers.

Encore du blast, avec mes parties récentes je commence à me méfier, mais je n'ai pas trop d'options. Le scénario est horrible en Nain, encore plus avec ma compo. Je ne peux pas utiliser de perso en escorte, je dois avoir 2 cartes et 60 PA. J'ai donc que des mauvais choix, je mets mes arbalétriers et mon Khor, alors qu'il peut se permettre de mettre ses 6 acharnés en escorte. J'ai pris des météores quasiment exprès pour ce scénario, en me disant qu'au moins massacrer un otage était à leur portée. Mais mon adversaire joue très bien, alors que je commence à être fatigué, un peu démoralisé et que mes erreurs se multiplient.

On se déploie tous les deux en deux groupes : mon escorte et quasiment toute ma compo en centre, les BSR sur mon flanc gauche ; ses escortes sur son flanc gauche et Damhral, Gwernyd, 2 formors, 2 archers en face de moi. Ses éclaireurs sont clairement dangereux pour Bal-Torg, vraiment mal positionné. Tour 1, j'active Bal-Torg pour éviter de me le faire démonter tout de suite, vient le planquer, ce qui contre ce qu'il avait prévu. J'avance prudemment, en me forçant à bloquer le passage vers mes otages avec les décors et mes 3 pauvres figurines d'escorte. Je fais l'erreur de croire que bloquer l'escorte bloquera l'otage, alors que non, et j'envoie Hir-Karn dans cette direction. Sur une erreur de positionnement millimétrique de ma part, il arrive à engager un otage avec un formor, ce qui m'oblique à envoyer 2 BSR là-bas en soutien, alors que je prévoyais de les envoyer chasser les otages avec mes météores et HK. À la place, j'envoie le 3ème intercepté une lanyfh qui traîne à côté de Bal-Torg.



Les Corps à corps se passent pas mal, je ne perds personne, mais de toute façon mon plan est déjà foireux et foiré.

Tour 2 : j'engage un vétéran et un guerrier de l'escorte avec HK ; les formors passent à l'attaque et viennent immobiliser complètement la mêlée, mes otages n'avanceront plus de la partie. Je me prends une boule de feu dans la mêlée, qui met un otage en critique. Je n'avais pas fait gaffe, mais Gwernyd lance souffle du cornu sur un guerrier, et HK sera bloqué pour longtemps tant qu'elle reste là, ce qui était manifestement le plan. Mes météores sont encore trop loin pour les otages, qui sont très bien protégés par les escortes et je ne peux quasiment pas atterrir au milieu, alors que les miens sont menacés et que je ne suis pas en mesure de gagner les Corps à corps. Je décide de réorienter le plan, et contre charge un formor et me dirige vers Gwernyd. Je suis un peu loin donc je m'arrête au-dessus de Gwernyd seulement. Avec du recul j'aurais peut-être pu avoir des PV en allant chasser les otages, mais bon. HK démonte les deux escortes acharnées, un des formors passe en critique et se régénère en légère direct. La partie s'arrête dès le tour suivant à cause de la limite de temps, un de ses otages a le temps de sortir. Les mêlées se passent bien pour lui et il me tue l'ensemble de mon escorte en poursuivant, entre les tirs, le blast et les formors. Je perds 3-0 encore, avec un GA à peu près neutre.



Ronde 6 : Baronkorbak et ses Béhémoth, sur Timber.

Il joue Vijkhal + EM, Kolghor et sa fronde, un guerrier mystique sans sorts, 2 pisteurs, 3 vétérans brutes.

Pour le coup la compo ne me fait pas peur, j'ai tout ce qu'il faut pour la gérer, alors qu'il n'a que 10 figurines et qu'il y a 9 marqueurs à porter pour les 3 PV.

Au déploiement, je mets tout au milieu sauf un BSR isolé sur un flanc qu'il a délaissé, qui s'occupera des 2 arbres les plus au bord. Tour 1, il fonce sur des arbres avec des brutes, tente des tirs sur Bal-Torg avec ses pisteurs, sans grand succès, et éloigne Vijkhal et son EM pour aller chercher du bois loin de moi. Il recule Kolghor, de peur de se faire attraper. Mes arbalétriers mettent son guerrier mystique en critique. J'en profite pour contre charger 2 brutes avec Hir-Karn et ma cavalerie, qui les démontent. Je poursuis en me repositionnant avec ma cavalerie.

Tour 2, j'envoie mon Khor et un BSR chercher Kolghor, mon BSR bûcheron passe à son 2ème arbre. Son guerrier mystique, le lourd, vient chercher Bal-Torg, et du coup je fais descendre un météore pour l'aider. Quitte à en avoir un au sol, je fais charger le deuxième sur un arbre. Bal-Torg va chercher la dernière brute, qu'il découpera. De son côté, il change d'avis concernant Vijkhal et le fais revenir avec ses pisteurs et l'EM vers le centre, en contournant les décors et mon flanc.

Au Corps à corps, mon bougre et Kolghor se retrouvent en critique. Le météore libère Bal-Torg, qui en profite pour s'éloigner (de 3 cm...) de Vijkhal. Tour 3, je fais courir Bal-Torg encore plus loin, de dépit Vijkhal charge un arbalétrier avec tout son EM. En contrepartie, je charge ses pisteurs juste à côté avec HK ; mes météores s'envolent de nouveau. Il décide de commencer par le combat avec l'arbalétrier, le tue, tente de poursuivre sur HK avec tout le monde mais ne peut qu'avec le porte étendard et le musicien, ce qui est une grosse erreur. HK se retrouve à 1 contre 4, enchaîne comme un dingue, et mouline. Il reste le PE en critique à la fin du combat, et je suis indemne. Il lui reste à la fin de ce tour Kolghor, Vijkhal, et son PE en critique. Il ne porte aucun objectif, et j'en ai déjà 4.

Tour 4 je temporise, je charge Vijkhal avec les 2 météores en piqué, qu'il démolit les doigts dans le nez, je finis le PE et Kolghor, je me repositionne. Au tour 5 on finit sur le duel des chefs, avec une charge de Khor sur razorback en cadeau, je le tue sur un double, mais je suis un peu trop loin pour ramasser le 6ème marqueur perdu par mon météore mort, je gagne à 1-0 table-rase.

EVENEMENT



Au final je fais un tout petit score de 16 points, et un GA légèrement positif. Si je devais la refaire, je mettrais un mur à Bal-Torg au lieu du soin, je prendrais plus de cavalerie plutôt que des Météores (1 Khor sur Razorback d'assaut de plus, 1 arbalétrier, des jeunes nains éventuellement, ou un CKU).

En l'état, hormis la deuxième partie qui ne s'est jouée qu'aux dés, je me suis senti vraiment démuni contre certaines compo et sur certains scénars. Escorte reste vraiment difficile en Nain je trouve, bien que j'ai fait plein d'erreurs. Ce que je trouve exagéré, c'est les Arcanes, déjà 2 identiques dans la compo ça ne devrait pas être possible, et à mon avis les interdire serait plus sage. Un corps astral au pallier 1, c'est exagéré (peut-être seulement lié à l'abondance de gemmes aussi...). Au pallier 0, avec ligne de vue pour l'invoquer, et vision à 360 grande taille, ça suffirait bien je pense.

Autre chose, toujours concernant les mystiques, je ne comprends pas qu'un mystique qui se fasse engager/charger avant son activation puisse lancer des sorts comme si de rien n'était. Pas tout à fait comme si de rien n'était, je sais bien, mais quand même. Dans le même cas, n'importe qui ne peut pas/plus tenter de désengagement, un tireur ne peut plus tirer, etc. Je trouve que sans gros mystique pouvant contrer/absorber/censurer ou je ne sais quoi, on ne peut pas empêcher un mage de mettre en place son combo, et c'est encore plus flagrant couplé à l'arcane (qui donne les gemmes automatiquement...).

Je suis content qu'il y ait eu des prix pour les peintures d'armées. En tout cas c'était fun à jouer, merci à tous et félicitations!

OVR

Le principe était de minimiser les cartes, d'avoir peu de figurines, de jouer des trucs qui sortent pas (tueurs, sylann, quasar), sans magie et sans (vrai) tir. Couillu du coup, très couillu même, on jouera avec panache !

En préparation du tournoi, une partie contre Samko et 3 contre Kyro, contre lequel j'ai eu une malchance si monstrueuse que je me dis que lors du tournoi les dés seront peut-être bien de mon côté.

Erreur grave... du moins pour les deux premières rondes.

Ronde 1 : Primarque et ses gobs

Il s'étale sur la longueur au déploiement, je mets de quoi arrêter le chariot des deux côtés mais en restant globalement au centre. De toutes façons es Echaïms peuvent aller partout, sauf si le chariot avance vraiment très peu. Grosse DIS en face+tireurs, donc je déploie mes tueurs en retrait, un de chaque côté.

Le chariot arrive à gauche et lâche une caisse. Je l'arrête et prend une caisse avec Sylann et deux Echaïms, il en prend deux avec un javelinier et un archer. Il avance son Troll rouge pour combattre de son côté du convoi tour 2 et rabat ses chevaliers sur la gauche pour faire de même mais un gros décor empêche de mettre le paquet : il devra choisir. Je rabats mon Varsym de droite vers la gauche (là où ça se passe), et fait de même avec mon Quasar. Mon second Varsym engage le javelinier qui avait pris une blessure : carnage assuré en perspective, poursuite et carnage sur l'archer...

Mais en fait non, mon varsym finit en grave et son javelinier en critique. Le convoi ne parvient pas à se désengager.

Avec son archer à caisse il se casse et tire avec un autre sur mon tueur engagé contre le javelinier : il touche, réussit la répartition et... me tue avec sa flèche en mousse. Il peut donc se casser avec son javelinier ensuite. Comme je termine (avec Sylann), il n'envoie pas ses chevaliers au charbon mais plutôt autour de son javelinier pour le protéger.

Avec mes Echaïm je vais chercher la caisse tombée à gauche tour 1 et Sylann a fini par une course pour menacer ses chevaliers. Mon quasar est maintenant sur la

gauche, prêt à e découder et mon second tueur de même, mais a pris une légère entre temps à cause des archers/javeliniers de l'autre côté (il a été découvert par des maraudeurs qui fonçaient tout droit). On oublie de bouger le convoi.

Tour 3. Je peux me casser avec mes caisses et gagner 2-1, mais je décide de faire le brave : je commence avec mes Echaïms qui chargent les souffleurs : dans leur position, ces derniers ne peuvent pas troubler mon plan, qui est de charger son chevalier avec Sylann, sans que les souffleurs me fassent mettre tout en attaque ou ne m'enlèvent un dé.

Je fais tout ça, avec vitesse du vent il engage un Echaïm avec son Troll bondissant. C'est une grosse erreur de ma part en fait, parce que j'avais complètement zappé la présence de l'état-major qui donnera du bout de ses 10 cm un DIS 8 pour le jet d'autorité au combat du Troll rouge. Mais je gagne l'autorité ! Sylann tue le chevalier sans soucis, poursuit sur le Troll... et là c'est le drame, enchaînement de malchance et je me fais plier Sylann direct. Le troll détruit les Echaïms et la partie est pliée. Je parviens à sauver une caisse je sais plus comment, je pense que j'ai fusionné les tours 2 et 3 dans ce CR, et que le tour du drame est en fait le tour 4 mais peu importe, j'ai fait le beau gosse avec Sylann et je me suis fait démonter la tête, j'aurais dû jouer le 2-1.

0-2. Le sous-marin peut commencer. En fait, cette défaite provoquée par une énorme malchance aux dés durant toute la partie (et une prise de risque pas forcément maline), est probablement ce qui m'a permis de finir deuxième du tournoi.



Ronde 2 : La garde, contre Dragonov et ses nains

Je mets Sylann en garde (150PA), il met 3 GK et Kahinir de son côté (149PA).

4 grosses colonnes forment en gros un carré entre nos deux effigies.

Encore une grosse DIS (8) et du tir, mes Varsyms vont gentiment rester derrière, mais cette fois-ci côté droit, en face de Nerak. Mon plan est d'envoyer le quasar, un Echahim et les tueurs pourrir Nerak et ouvrir la voie à une attaque par la droite de son effigie. Ça marche parfaitement je plie même un razorback venu en soutien par la même occasion.

Ses Météores avancent pour aller chercher mon effigie de même que son deuxième razorback qui fonce lui mais en contournant la colonne de gauche.

Mes Echahims se recentrent, prêts à aller chercher n'importe qui sur la table.

Tour 3 je lance un assaut général avec 2 tueurs, un Echahim et un Quasar sur sa garde, mais je n'ai pas très bien géré mes placements et avec une grosse malchance je ne fais pas grand-chose, mon Echahim et un tueur se font plier sans rien faire. Il va finir donc peut piquer sur mon effigie avec un météore, je l'en empêche avec un Echahim mais l'autre contre-charge et mon Echahim finira plié sans rien faire.

Tour 4 je me désengage avec mon Tueur et engage l'effigie. Le plan, c'est de gagner facilement l'INI et de faire un méga coup de maître dessus : je lui enlèverai 4PS, mission accomplie. Par contre le khor me pulvérise derrière. Mon quasar finira par tuer un Khor je crois, même pas sûr, je ne me souviens plus s'il est mort ou pas avant la fin. En tous cas, monstrueuse erreur du joueur nain qui, ayant gagné la discipline commence (au lieu de me laisser commencer) et charge Sylann... Il devait terminer en chargeant l'effigie et en la pliant, il aurait gagné 2-1. Il fait 2 attaques et une défense avec ses météores, du coup avec Sylann je fais le contraire en enchaînant et concentrant en DEF, sylann gagne l'INI, les deux attaques passent, double 6 et 65, terminé : la première fois de la partie que j'ai du bol.

2-0 pour moi, début de la remontée du sous-marin.

Ronde 3 contre Baghla.

Il a résumé la partie. Les dés étaient avec moi sur cette partie mais je trouve qu'il a été trop timide avec sa carte de guerriers de la vérité, et qu'il a fait une grosse erreur de placement au déploiement qui me permettait de mettre trop de pression sur son boss avec mes Tueurs. Le temps perdu, même s'il avait plié mes Varsyms tour 1, était trop



important vu que j'avais déjà placé des marqueurs partout et que mon MOU ne lui permettait pas de faire sa combo et d'aller raser autour des maisons, sans compter que Sylann + Quasar contre le pulsar subuffé c'est loin d'être joué d'avance...

3-0, le sous-marin refait surface.

Ronde 4 contre Clairette.

Je joue le 2-1 ou 2-0, elle choisit de rester dans sa zone toute la partie (ou presque). Les deux premiers tours sont d'observation, j'avance tranquillement parce qu'elle n'a pas d'archers, mes Varsyms vont finir par se poster à droite en menace à droite, côté Sardar, tandis que Clairette a blindé ses bonhommes de sceaux de Dellar'n prêts ç pêter et me ruiner la gueule. Clairette fait l'erreur de laisser ses deux magiciens trop proches de mes échahims. Je termine avec et je les charge, avec de la réussite je les plie tous les deux, un des Echahims se relie dans la rivière (FOR 9 grâce à la concentration), l'autre sur une Valkyrie qu'il met en critique.

Tour suivant, Clairette gagne le jet de tactique mais a trop peur de Sylann joué en dernier donc me laisse commencer, je replie mes Echahims. Grave erreur car elle aurait pu me les bloquer avec ses GR et faire pêter tous les sceaux avec ses bardes : elle pensait que seule la FOR permettait de tester dans la rivière, or les GR ont RES 9... Désolé mais je suis bien obligé de profiter des erreurs adverses avec une compo à 6 figs dont 4 brindilles.



Tour d'observation encore du coup, car elle n'ose pas traverser la rivière de peur de se faire plier. Même son chevalier, trop loin pour charger, ne fait rien.

Tour 4, l'arbitre vient d'annoncer la fin de la ronde dans 10 minutes il y a quelques minutes. Clairette entre dans le portail avec sa Valkyrie en critique et son chevalier (qui ne combattra pas de la partie), j'en profite pour charger ses bardes avec mes échahims de façon à lui couper toute ligne de vue pour faire pêter les sceaux (quel dommage de pas en avoir mis sur les bardes...). Le reste de mes troupes appuie la charge et c'est le carnage, avec poursuite dans la rivière pour mon Quasar.

Tour 5 : le chevalier et la Valkyrie apparaissent au milieu, le chevalier fonce dans ma zone pour la contrôler. Mon quasar et un Echahim se replient au centre : 2-1. Le sous-marin passe en table 3...

Je savais Clairette extrêmement prudente mais à ce point, ça m'a vraiment aidé. Et l'erreur du garde royal a sans doute changé toute la partie.

À noter que je suis très fier, car sur cette partie je ne perds aucune figurine et je n'encaisse qu'une légère sur un tueur !

Ronde 5 sur escorte contre Brice et ses orques.

Escortes : Echahim + Quasar et Gardiens + brutes. Il déploie tout du même côté, je fous Sylann en face du coup, et mes otages de l'autre côté. Je me dis qu'avec la discipline, Sylann le ralentira et pliera bien un otage pendant que je sortirai tranquillement au moins un otage, quitte à sacrifier mes Varsyms pour ralentir les amoks (déployés au centre) que je vois très bien venir pour tenter d'intercepter mes escortes.

Tour 1, il aurait pu poster ses animaë pour me faire perdre un tour au tour 2 en bloquant mes otages, mais il a oublié la capa spé des Echahims, du coup je plie son animaë et la voie est libre (l'autre était de l'autre côté, pour faire chier Sylann). Autre grosse erreur, il s'avance trop avec ses brutes en face de Sylann, il est à plus de 25 mais j'ai une potion de rapidité... tir d'assaut, carnage, poursuite sur l'otage, terminé.

Enfin, il a déporté au fond son deuxième otage, mais du coup il ne pourra pas sortir tour 3. Du coup je décide définitivement de laisser Sylann gérer toute son armée sur ce flan.

Il lance le spectre sur ses Amoks pour les rendre acharnés. Le sort est totalement bugué mais c'est une autre histoire : il rabat ses Amoks et en réponse j'avance mes Varsyms

EVENEMENT



pour les bloquer au tour suivant. J'ai le choix entre charger son second otage avec Sylann ou bloquer ses Amoks avec mes tueurs. Je me dis que je vais de toutes façons sortir le premier otage, voire deux si je bloque ses Amoks donc je préfère jouer ça, il n'a plus qu'un otage, et Sylann a bien le temps poutrer ses bonhommes tour 3/4.

Je gagne la discipline et je mets mon plan à exécution, il n'avait pas mis ses Amoks en premier pour tenter la fuite de son escorte/otage. Tant pis. Je cours en diagonale avec mes deux escortes/otage et mes Varsyms se font plier par les Amoks soutenus par Kal, mais ont mis un Amok en grave.

Tour suivant je sors les otages et me casse avec les Echaïms et me fait charger le Quasar par le Amok en grave, l'autre Amok étant trop loin, Kal ayant décidé de repartir de l'autre côté aider ses troupes contre Sylann avec un petit baiser de la terre tour suivant.

Mon Quasar élimine l'amok, tour suivant il chargera l'autre pour éviter le fléau, et le poutrera. Mes Echaïms sont hors d'atteinte, kal, est revenu du côté du Quasar pour péter de l'escorte finalement (faut se décider mo grand !). Mon sylan a fini par choper le dernier otage mais il se fera péter par les guerriers chacals chanceux. Mon Quasar se fait charger par Kal mais ce dernier ne parvient pas même à le blesser et finit en grave ! De toute façon je gagnais à l'escorte même sans le Quasar.

3-0, le sous-marin est en table 2, en embuscade pour la première place !

Dernière ronde contre Touf et ses Mid-Nor

Cette fois-ci j'ai la discipline confortable donc je vais pouvoir miser sur le découpage des tueurs en fin de pile : enfin, j'attendais ça depuis le début du tournoi ! Par contre, j'ai une puissance de 9, le bois suit les règles de prise/puissance, autant dire que je ne joue pas le 3-0. En vérité je vais surtout essayer de ne pas perdre a priori.

Sauf qu'au déploiement, je constate que Touf me laisse un flan libre, si ce n'est 3 moissonneurs déployés de son côté. Je m'attendais à un déploiement agressif des éclaireurs pour me faire perdre un tour fatal avant de se rapprocher avec sa

tourelle double FOR 15 qu'est Kelzaral et me défoncer, mais même ses sentinelles se foutent de son côté, en position de charger les arbres (ce qui les révélera, en somme éclairer ne leur sert à rien). Voyant ça, je sais exactement ce que je vais faire : je me déploie de l'autre côté, mes échahïms au fond, le Quasar plus près du centre et Sylann encore plus proche du centre, presque en face du cyclope. Mes tueurs sont de l'autre côté, quasi dans ma zone de déploiement, leur rôle sera de menacer la prise des arbres adverse en double charge sur les malheureux qui s'y risquera, et poursuite énorme à la suite (pugnacité !).

Tour 1, tout se passe comme prévu, je découpe mes arbres à droite, sauf, un Echaïm qui ne fait perdre que 2PS à son arbre : pas grave, j'aurai le temps de le plier plus tard. Il semble mal évaluer la puissance d'un couple de tueurs Varsyms en charge, il envoie ses rôdeurs sur un même arbre, je termine avec les tueurs par une double charge sur l'un, concentration en INI sur l'un, FOR sur l'autre, gain de l'INI, deux coups de maître, termine, pareil sur l'autre rôdeur après poursuite : ça, c'est fait. Mes tueurs sont en plein milieu des troupes adverses mais en position de charger Kelzaral. Il a découpé un arbre avec ses sentinelles, un autre avec le cyclope, que Sylann est en position de charger au tour suivant, avec tir d'assaut à la clé. Ses moissonneurs sont en face de mes coupeurs d'arbre, prêts à me bloquer un tour.

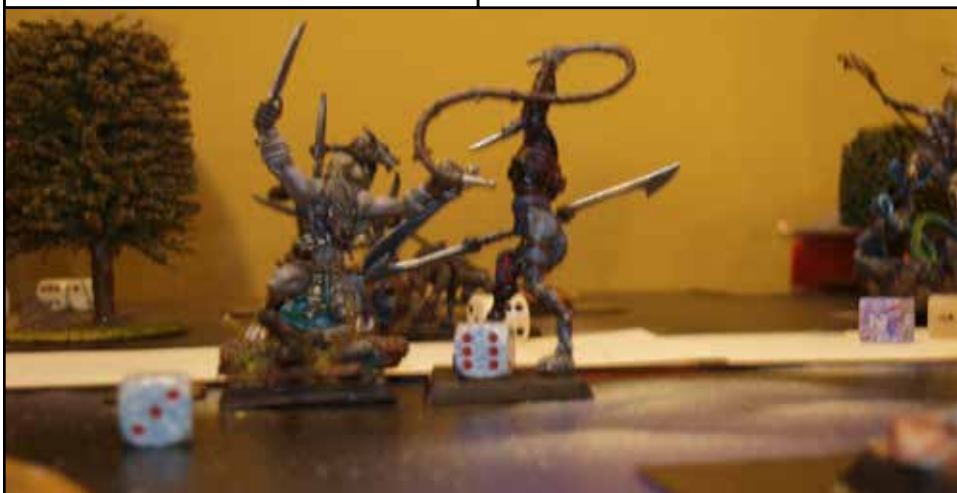
Fin du tour, Touf double sa foi pour faire un carnage sur Sylann et/ou les tueurs avec son miracle.

Tour 2 : qui Touf va-t-il mettre en tête de pile ? Kelzaral pour tenter de me plier Sylann au DD ? Les moissonneurs pour empêcher Sylann de charger le cyclope ? Moi je mets les tueurs en tous cas, en mission suicide sur Kelzaral afin de laisser à Sylann le temps de massacrer le cyclope. Il lance son dé de discipline : il fait 6 ! Je lance le mien... 6 aussi !

Il relance et obtient 3, donc nous sommes à égalité et je choisis de ne pas relancer le mien, car j'ai plus de 5 chances sur 6 de gagner avec mon +3. On refait le test et je gagne, les tueurs bloquent Kelzaral qui ainsi n'a pas de ldv sur mon Sylann qui se trouvera derrière le cyclope après sa charge, en dehors de l'aura de foi de Kelzaral donc non ciblable. Sylann met en grave le cyclope avec un tir d'assaut après que Kelzaral se soit mis en réserve. Il part couper du bois avec ses guerriers des gouffres tandis que sa sentinelle à bois se casse et l'autre vient aider Kelzaral ainsi que les porteurs de fléau. Je bloque deux moissonneurs avec mes échais, le troisième réussira son test de peur pour venir bloquer un tour le Quasar.

Kelzaral n'a pas dit son dernier mot, loin de là : il abîme sévèrement les tueurs varsym mais en tapant dans les jambes à chaque fois, il n'en tue aucun avec la griffe du démon (il a persévérance). Il utilise ses nombreux FT restant pour buffer le cyclope (4 points de muta/0 avec prière du guerrier et FOR+6 avec force des ténèbres) et les copains (FOR+4 avec abnégation). Les tueurs crèveront logiquement, ayant de toutes façons largement accompli leur mission sur cette partie. Les Echaïms plient les moissonneurs, de même que le Quasar, Sylann sue un poil du cul quand il commence à calculer les statistiques du cyclope boosté : Touf mise tout sur l'offensive et il a raison, +2 en INI/ATT pour tenter de me terrasser et j'ai un arrière-goût de Troll rouge qui remonte bizarrement... Tant pis, faut le plier, je fais 2/2, concentration en DEF et je prie pour gagner l'INI, j'ai +1 tout de même... je la gagne ! Coup de maître, double 2 qui fait 6 dans le 2 et donc une grave fatale au cyclope déjà blessé : OUF !

Ensuite le Quasar viendra prendre le token du Cyclope, mes Echaïm couperont le dernier arbre et Sylann massacrera Kelzaral et tous ceux venus l'aider : et pour cause, j'ai mangé un double 1 FOR 14, ignoré... ainsi que deux double 6 ! Papesse quoi. Ses trois porteurs de bois fuient mais je rattraperai



deux sentinelles avec Sylann pour jouer le 2-0... Sauf que la chance de Touf se réveille enfin et les deux sentinelles résistent.

2-1... Et ce salopard de Stynox a eu une chance monstrueuse en table 1, il a déchiré la compo pourtant ultra porc de Pierro. Avec son 3-0, il passe en tête, deux points de devant moi. Franchement je gagnais ce tournoi avec cette compo c'était la folie. Mais deuxième, ça reste une très belle performance !

Je me suis bien marré en tous cas. Par contre, Sylann sans la papesse, je déconseille vivement. Dire qu'on ne peut pas gérer les grosses défenses sans DD est faux : les 6, ça arrive souvent, et sur un perso aussi cher, tu te le fais plier assez souvent finalement, dès qu'en face y a de la brute épaisse ou même juste des grosses FOR en nombre (sessairs, orques, guerriers de la vérité, guerriers scarabées, Valkyries coup de maître, y en a chez un peu tout le monde). Sans la papesse je faisais 1-1 à la dernière ronde et surtout je planquais beaucoup plus sylann contre le DD/tir, la compo prend un coup terrible.

FINGO

Bon je fais un CR mais honnêtement, rien de bien glorieux, bien au contraire! Je ne me rappelle plus des compos d'en face, et honnêtement, je connais trop mal les armées d'en face pour me dire «ça c'est fort», «ça c'est faible»...donc je resterais sur la vision globale de la partie.

1ère partie Stylnox avec ses Wolfens
Grossgigantissimepunitive erreur de placement de Damrahl de ma part...qui se fait dire la messe dès le premier tour par ses 2 rôdeurs. Le pauvre mage se retrouve en critique...c'est la seule «vraie figurine» de la compo et un édifice sans sa pierre angulaire, on sait ce que ça donne...je passe donc le reste de la partie à essayer de le remonter pour trouver une façon de le rentabiliser. En face, la partie est complètement maîtrisée...et pour cause, il n'y a plus de vrai dangers sur la table...c'est un peu la partie d'échec sans la reine. Le scénario est joué de la part de l'adversaire qui se paye le luxe de me table rasé gentiment sans que je perde le sourire. Je me convaincs en mode Coué «c'est le jeu» mais je m'en veux énormément d'avoir fait cette première erreur (qui aurait dû se solder à la vérité par la mort pure et simple de Damrahl) qui m'a fait perdre toute confiance et lâcher la partie sans même lutter.

2ème partie Draghost et ses Dirz
Je hais les dirz...mais je les hais ! Quand je vois sa compos, je me dis



«Ok, 1 canon de verre, 2 martyrs, 3 bouzes et un thon avec 2 dés»...en gros lol!

Dans ma tête: Tour 1 je me laisse charger, je démonte tout ce beau monde qui se jette directement sous mon glaive je le défonce tranquillement... « Barman, 2 bières s'il vous plaît, une pour moi et l'autre pour enterrer l'adversaire »...et là...c'est le drame (évidement sinon je me la péterais pas comme ça...).

En réalité : Tour 1 Damrahl en critique, 5 tués nets dont 1 lanyfs, 2 vétérans, 1 guerrier et 1 formor...de son côté, il se tue 1 skorize sur le jet de traitement Atlas, Isis libre de tout adversaire et l'autre skorize en grave. Je pose les dés...je fais le jet de soins sur Damrahl...1...je dis très calmement que «la partie est terminée»...je déclare forfait, et je commande un billet pour l'île d'Elbe (et une bière).

3ème partie Dragonov et ses TNB

Bon là je me dis, « il faut que je reste jusqu'au bout qu'importe... ». Cette fois ci je place correctement mon mage et, comme de par hasard, ça se passe bien mieux (c'est fou hein...ça doit être la chance ça). Je réussis plus ou moins tout ce que j'entreprends, je suis en sur nombre sur les tombes, lui est empêtré. dans une ribambelle d'acharné...j'ai même un élémentaire de feu en train de faucher joyeusement dans ses rangs avec des supports plus que corrects, bref la compos qui fonctionne... Rien ne m'inquiète et je gagne le scénario qui honnêtement, étais très dur à gagner par mon adversaire.



4ème partie contre primarque666.

Appelé aussi apocalypsedarkprimarquelordfromthedeadgraveyard666 à moins que cela soit un film de Lucio Fulci... On ne sait plus très bien... mais on s'est bien marré!

Compo de gobelins, donc plein de monde avec un gros thon au milieu, en gros je vise le 2/1 my way en gardant le milieu et ma zone. Je ne prends pas les portails qui me paraissent trop aléatoires et qui sont bien gardés en face et tente la traversée. Bon, visiblement la natation ne fait pas partie des programmes de sport à l'école des bois noirs mais je m'en sors relativement intact. J'invoque mon élémentaire en mode un peu ballsy (2 dés) en comptant sur le focus de Damrahl. Je jette les dés : 1 et 2. Bon...c'est bien tout ça!

Je fais mon jet de récup : 1

Excellent, j'entends la voix d'Hannibal me chuchoter que chez nous « on adore les plans qui se déroulent sans accroc » et je regarde mon élémentaire me défonce mon armée...c'est que c'est fort cette saloperie ! Je respecte mon pronostic 2/1 mais pour lui!

5ème partie Ours et TNB

Le CR a déjà été rédigé par Ours mais c'est typiquement le genre d'armée auxquelles j'étais préparé avec le thon invincible et peu de nombre au final...en plus sur escorte avec mes acharnés c'était juste royal. Avec ça, Ours a été très généreux de la blesure...dans les jambes, avec un réglage de dé en mode « 3 ou moins ». Bon on a bien rigolé parce que sur le coup, je n'étais pas en reste et certains combats ressemblaient plus à des massages qu'à autres chose (sauf évidemment quand son boss « moulin à viande de TNB » était dans la mêlée). En gros une partie qu'elle est drôle!

6ème partie Kyro et ses Alahans.

Autant le dire : je considère qu'Alahan est un gros mot et une insulte jetée au visage des dieux (pour ceux qui ne font encore parti des victimes de la gnose) Je sais qu'il faut que je bloque son cavalier avec un acharné que je passerais en souffle du cornu, le reste j'essaierais de me les faire en mode 1 par 1 avec plein de monde autour. Mais évidemment ça ne fonctionne pas, mes caractéristiques sont bien trop faibles pour être inquiétantes...je l'empêche juste de prendre quelque tokens et me fait mouliner bien gentiment par des figurines bien au-dessus des miennes. 1-0...je trouve le résultat à peine juste pour l'adversaire ...mais les règles sont ainsi !

Moralité: Attention au placement avec les armées qui ont des perso tireurs éclaireurs devenus de vraies terreurs avec le rechargement rapide et la visée + autres joyeusetés selon les personnages. Honnêtement, je

EVENEMENT



trouve ça vraiment pas terrible en termes de partie play. En gros ça passe et l'adversaire passe un moment de profonde désolation ou au final on a du mal à s'amuser parce qu'il va subir toute la partie... ou, ça casse et là, c'est nous qui subissons toute la partie.

Confrontation est pour moi un jeu de plateau où l'on s'amuse un peu « des coups du hasard » et de la « RNG » dans la bonne humeur tout en sachant que la prochaine partie, c'est peut-être dans un an. Ce n'est pas un jeu de ladder où l'on peut rage qui au premier accident parce que l'on sait que l'on peut enchaîner derrière sur une autre partie avec un adversaire moins fort ou ayant une mauvaise connexion...

Evidemment chacun est libre de faire ces compos et rien n'a de caractère obligatoire (si ce ne sont les limitations), mais l'empilement des blessures ainsi que les compétences supplémentaires dont font l'objet les personnages tireurs ont rendu ces compos très efficaces à corps et diablement tentantes. Trop à mon avis.

L'empilement des blessures a vraiment bouleversé la façon de jouer et m'a complètement pris au dépourvu. Méthode d'il y a 10 ans : j'ai acharné, je full attaque, j'arrive à te coller en légère, en grave au mieux et de mon côté, je me prends une grave puis une grave je suis en critique...

Maintenant : je me prends 2 graves je suis mort, figurines suivantes. En gros les strats à base de plein de petites daubes acharnées n'ont plus l'impact qu'elles avaient avant... et c'est tant mieux !!! Parce que, il faut bien l'avouer, c'était complètement broken ! Notamment sur les armées de type Wolfen/dévoreur.

Enfin, y a des sorts... comment dire... PETE Pour n'en citer qu'un : Eaux troubles avec lequel je me suis retrouvé avec un troll rouge, engagé au corps à corps, qui est devenu éclaireur invisible, sous mes yeux ébahis... mesdames et messieurs !...

Note : d'efficorps à corpsité : 20/20
Note : d'honnêteté intellectuelle... euuuh... j'avoue ce n'est pas très fluff. Mais bon, il y a eu déjà un énorme travail de fait, qu'ils restent encore quelques bugs c'est quand même un peu normal... Voilà voilà... à la prochaine et au plaisir... pour botter des c... euh pour s'amuser !

KAMIEE

1ere ronde contre Brice et ses Orques
Je réparti une petite équipe de récupération de chaque côté composé d'un Garde et d'un Royal puis le reste grosso modo au centre. Lui se réparti quasiment pareil mais en payant plus cher chaque flanc, il ne s'abrite derrière aucun couvert, je place mes archers en fonction. T1 j'ai la discipline mais rien ne presse, je préfère jouer mon Chevalier en dernier au cas où. La For requise pour stopper le convoi sans blessure est trop élevé pour moi (seul Leodan et le chevalier en sont capable, Leodan est trop loin et vous savez où est l'autre dans ma pile.) je place donc mes archers en réserve et attend. Ses derniers feront un carnage avec des 6 en pagailles tandis que l'un des Royaux viendra au contact du convoi finalement stoppé par Brice. Un boost de +5Mou plus tard son chef vient engager le Royal de mon côté du camion, le cavalier contre charge, bref il perd 120pts. Tandis que l'équipe qu'il avait placée de l'autre côté perd son temps avec un Garde et un Icqor la mienne termine tranquillement les deux porteurs, les archers continuent leurs mitraillages permanents et il perd de plus en plus de force à chaque tour. 3/0 (venir avec juste le chef sans soutien à bien sûr été dramatique, mais les 100 et quelques Pa perdu de l'autre côté de la table ont été décisif.

2eme ronde contre Stylnox sur les Idoles.

Que ça soit le talent, le destin ou tout simplement la chance (réponse en regardant le classement) nous étions table 2 à la première ronde et mon bon score m'y laisse, ça veut dire qu'il très certainement falloir affronter du très lourd à présent : Stylnox, bonne pioche ! La moitié des joueurs posent leurs mains sur mon épaule avec un sourire bizarre, Samko et Fingo eu se foutent carrément de ma gueule, ça fait toujours plaisir le soutien d'un ami... Déjà se pose le problème de la garde, si

je veux avoir la moindre chance de pénétrer sa défense je n'ai pas le choix je mets le strict minimum : les 3 archers et Sardar, le reste ira au boulot avec Bravoure. Rien que le déploiement fout les chochottes, déjà parce que c'est la plus belle armée qu'il m'a été donné de rencontrer durant le tournoi, mais en plus le pack milieu de terrain de grande taille encore rehaussé par les socles est vraiment impressionnant. Tout comme mon armée je ne crains pas la peur et avance vaillamment face à la menace en prenant le premier tour. Étant donné sa compo quasiment full tir, j'estime qu'il va s'en prendre aux Icqors histoire de pouvoir me harceler tranquillement, je décide donc de les jouer en premier plutôt que de les perdre. 6 tirs, 5 touches sur du 5+ une pluie de légère (smiley gros yeux hyper étonné). Au final il ne s'en prend pas aux archers mais à l'armée qui avance doucement vers lui en ayant passé sans encombre le mur de piège. La dite armée ne parviendra jamais jusque l'idole à cause du taf incroyable d'Irix, néanmoins lui aussi perd la quasi-totalité de ses troupes. Les deux rodeurs de garde renoncent au duel contre mes Icqors pour se planquer derrière l'idole et c'est encore une fois Irix qui fait le taf en venant me les engager. S'en est trop pour l'égo de Sardar qui désigne un volontaire pour prêter main forte aux archers courageux, mais voué à la mort. Une marche forcée, une force de la vertu et un glaive chimérique plus tard le petit garde se sent pousser des ailes et parvient à aggraver la louve qui n'a plus la force de tuer ma garde. J'ai 1pa de plus que lui : 1/0 ! Je pense que je mérite un titre honorifique sur le forum pour ce fait d'arme style mon nom en rose bonbon ou arc en ciel.

3eme ronde face à Pierro et ses Sessairs
Dans sa compo c'est quasiment full combattants dont 3 grandes tailles (2 qui peuvent être au contact t1), chez moi j'ai 4 figurines qui ne pourront pas approcher la zone centrale je comprends donc qu'il ne fait pas le laisser scorer sous peine de ne jamais le rattraper même en 8 tours.



EVENEMENT

Je donne tout pour amoindrir l'écart t1, marche forcé sur un Royal, abandon du Chevalier en joker pour le coller à une tombe cependant rien n'y fait et à la fin du t2 il a plus du double de pts que moi sur chaque tombe. Plan B : lui péter la gueule. Je profite d'une erreur de placement de l'un des minotaures qui ne pourra pas combattre pour prendre un Fils d'Ogmos en sandwich entre un Royal et Leodan il essaiera de répartir la mêlée autrement mais en l'absence de discipline j'aurais gain de cause. De l'autre côté, j'isole un minotaure contre mon Chevalier et un Royal. J'ai claqué le pouvoir de Leodan et j'ai les combats que je voulais boosté par Sardar, mais je m'en sors affreusement, Léodan mort, le Chevalier et un Royal en grave, le dernier en légère... Le plan A est un échec, le plan B est un succès mais c'est la fin de la ronde je me prends un 3/0 sans avoir pu rien faire.

4eme ronde contre Taze et ses Cynwal-Is sur 3 portails

Je ne traverse qu'avec mes unités indemnes, Léodan et le Chevalier tout le reste est dans le portail, lui envoie ses deux étincelants en vol, je sais que je ne les reverrai pas afin la fin de la ronde, je tente donc d'en finir direct mais sans succès. Il ne garde que son état-major de son côté, la perte de la discipline jugé trop dure je pense. Quasi tout le monde arrive au milieu chez moi, je blinde devant le portail pour forcer le corps à corps. Ses chasseuses arrive chez moi et il préfère profiter d'une visée que de retourner dans le portail, le chevalier fera demi-tour et nettoiera mon camp. Au final tout se jouera sur les jets de dé de sortie de portail de la dernière ronde à cause d'une mauvaise gestion du temps de ma part. Je mets Leodan dans le portail du milieu pour être sur de contrôler soit ma zone soit la sienne, mais il n'a pas eu le temps d'en sortir et son absence au milieu me le fait perdre 0/1. C'est un scénario que je trouve génial, il est très stratégique et la gestion des portails et leur anticipation est primordial et pas facile à maîtriser.

5eme ronde face à Baghla sur escorte.

Son équipe de l'année dernière m'a laissé de mauvais souvenir, je n'aime pas Galhyan, je n'aime pas le Pulsar, je n'aime pas les Echaym, bref je déteste les Cynwalls (par contre j'ai bien aimé la combinaison chevalier et gardien de la vérité) Néanmoins je commence à bien les connaître ses emmerdeurs, je sais qu'il ne faut pas donner du petit au nova du coup je mets 3 gardes en escorte, logique ! Bref je place les 3 gardes et les 2 royaux du même côté et compte sur la combinaison Sardar/Leodan pour contrer Galhyan/Nova. De l'autre côté je place tous mes espoirs dans mes archers qui ont tant assuré sur les 2



premieres rondes et puis plus rien sur les deux d'après, mais bon pas fou non plus je mets le Chevalier en opposition aux Echaym lié à l'otage, je suis assuré de pouvoir charger, je vais faire un carnage. Le tour capital commence, je sais qu'il ne lancera pas son Nova sans boost, j'ai donc un tour de parole d'avance, Sardar buff Léodan en vue de son affrontement avec le Nova, il est à 23/24cm Baghla ne s'en inquiete pas et joue de l'autre côté. C'est re à moi héhéhé adieu le nova qui va rester englué et passif à regarder mon escorte lui passer sous le nez ! Je pose ma main sur mon Léodan et ne comprend pas pourquoi il n'a pas bougé, j'ai pourtant lancé la marche forcée ... Et bin non gros couillon!!!! J'ai oublié, t'y crois ça ?! Bon je sais que je viens de perdre 1 voir deux points mais je ne la he pas l'affaire, mon chevalier va arreter son escorte ! Il laissera seulement l'Echaym en critique, mon espoir de remonter au classement s'envole avec les points de cette ronde. Pourtant je ne suis pas amer, j'ai fait une erreur dramatique et en paye le prix, je trouve ça normal et juste.

6eme ronde face à kamé sur timber

Pour la première fois du tournoi je connais le scénar et l'équipe adverse !!! Pour cause c'est mon peuple principal, je connais les profils, les utilités, la puissance de chacun. Je me déploie sur toute la surface, place des archers face au sien mais 3cm derrière la ligne (40cm nous sépare, soit sa moyenne, la mienne est à 45) je choisis d'écarter la menace toxique d'entré



et balance 4 flèches sur l'archer qui prend une grave, il va tirer moins bien. Le reste se passe bien, j'attire l'attention avec Léodan et les Royaux tandis que le Chevalier embroche un formor, le second séide (porteur de bois) parvient à charger mes archers sans que je le vois venir, Sardar le prend mal et le met en grave tandis qu'un garde oublié au tour d'avant vient filer un coup de main. Annonce de fin de ronde, j'ai 5 marqueurs bois, le formor en critique à présent en a un et y'a un arbre au milieu, je tente les deux options et envoi un Royal sur l'arbre. Son Damralh hyper frileux jusque maintenant le blast pour une critique, il peut encore le faire, allez allez j'ai 2 options pour 1 seul marqueur... Fin de ronde on n'a pas fini les activations. 1/0 c'est le jeu ma pauvre lucette.

Conclusion sur le tournoi :

Ca fait extrêmement plaisir de revoir des personnages combattants, la refonte de la magie l'a passé d'overcheat à bien, il reste à corriger les abus en prètrise et on aura un bon petit truc. J'aime le principe des 6 rondes où chaque erreur se paye cash, la chance est hyper lissé par le talent, l'expérience et la constance. J'ai pris ce tournoi au sérieux avec un entraînement avant et je suis évidemment déçu que l'arrêt officiel ne soit pas décrété à la fin de la 2eme ronde, néanmoins les parties que j'ai perdues l'ont été par ma faute. Je suis ravi d'avoir rencontré de nouveaux joueurs, de nouveaux peuples et l'ambiance générale m'a vraiment donné l'envie d'en faire plus.

KYRO

Crétin de bourrin face à Saurdak, Youpi ! J'en ai eu de la chance.

J'ai très mal appréhendé ce scénario car j'avais rien compris.

Donc 1er tour, le nain bloc le chariot avec son thermo prêtre et récupère deux caisses. Mes lanyph ne l'entendaient pas de cette oreille et engagèrent le tank.

Ensuite, pour varier les plaisirs, un bougre s'est fait shooter par les tireurs drunes.

Après quoi le chien de scatch s'en est pris à l'armurier. Et mon minotaure charge le chariot.

Au deuxième tour, les météores qui ont pris leur envol, atterrisse pour s'occupe d'une lanyphs et une autre boite de conserve, arrive pour s'occuper de la lanyphs. Le minotaure drunes fait exploser le chariot. Un bougre récupère une caisse au passage et fuit en se planquant derrière des décors. Pour le reste quelques engagements ici et là sans de réels impact sur le scénario que j'ai totalement zappé.

On finit au bout de 3 tours avec un 2/0 pour Saurdak.

EVENEMENT



Deuxième match - La garde contre Baroncorbak, avec les orques du Béhémoth.

Bon je mets comme garde de l'idole le minotaure ainsi que les archers.

Pour le déploiement, chacun reste de son côté. Je mets tout de même mes lanyphs dans sa zone.

1er tour. Avec le fait que les orques puissent avoir un mouvement avant le début du tour, les orques sont déjà dans la partie centrale. Avant qu'il ne puisse activer son champion, Tyramon lui balance une boule de feu. Grave le champion. Chouette pour moi. Par la suite, Vijkahl engage au corps à corps mon minotaure. Après c'est la grosse mêlée.

L'état-major se fait engagé par les mânes et le mangeur d'âmes. A la fin du premier tour, Vijkahl succombe face au minotaure qui ressort indemne du combat et poursuit sur un autre orque. Les lanyphs sont mortes face à des brutes et aux pisteurs.

2eme tour, le mangeur d'âme se déplace vers l'idole adverse en évitant les tirs de Kolghor. Le chien rentre en action sur Kolghor. Les archers aussi et font de beau jet et tuent le mystique a adverse. Tyramon se transforme de nouveau en tourelle de feu et crame une brute orque et fait un ricochet sur l'idole. Un point de structure de moins.

Les tours suivant ça sera un peu la même donne. Je remets gentiment le minotaure au pied de son idole et les archers à côté qui tirent sur tout ce qui bouge. Les mânes bloquent des orques. Et tyramon reste en dehors du périmètre de l'idole adverse et continue son tir de boule de feu. Au final, une armée presque rasée et une idole intacte pour moi et une bien amochée en face.

Troisième match - Par ici la monnaie! Contre will em et des dirz.

J'ai toujours peur des dirz mais là, je dois avouer que ce fut un bon match. Donc pour le coup, nous y avons été de manière prudente. J'ai envoyé une mâne sur une tombe, j'ai investi la tombe centrale et lui, la tombe la plus à ma droite. Je me souviens plus très bien de la partie sauf que les pestes ont explosé sans rien faire et que je me suis fait exploser par le tigre et le dasya. Isis est morte mais je ne sais plus par qui. Au final, il a deux tombes à lui et j'en ai une à moi.

Bien sur les lanyphs n'ont rien fait. Au final, une bonne journée tout de même puisque je finis à 12 points. Je suis content.

Dimanche

1er tour - les portails contre Fer et ses nombreux champions demi-elfe dévoreur.

Alors, il est bizarre le scénar. J'ai voulu jouer les portails mais au final, j'aurai du m'abstenir. 1er tour, après le passage dans le portail mon mangeur d'âmes se retrouve dans le camp adverse seul. Mes grosses bêtes ont traversé la rivière pour aller dans la partie centrale où se trouvait déjà une grande partie des demi-elfes.

Alors comme d'habitude, je n'ai pas su jouer les lanyphs et pour l'occasion Tyramon n'a rien fait si ce n'est resté dans ma zone de déploiement avec les archers qui ont bien tiré quand le mur de ténèbres n'était pas là. Le minotaure s'est fait tuer dès le 1er tours après une critique du à une attaque de ténèbres. Pour le reste de la partie, les elfes ont investi la partie centrale et quand Fer s'est intéressé à la puissance qu'il fallait pour occuper une zone, il a rapatrié quelques figurines pour me battre sur la puissance et le nombre dans sa zone de déploiement. J'ai mis du temps à comprendre que j'aurais dû envoyer mes mânes au combat pour les réincarner avec le mangeur d'âmes. Donc j'ai perdu avec une zone contre deux.

Les otages contre Draghost et ses dirz. Le déploiement fut mal fait de ma part et très bien de la sienne. Un de ses otages avait le golem de chair comme garde et l'autre un tigre de dirz. De mon côté, les archers protégeaient un otage et l'autre était protégé par le chien. Au 1er tour, Isis tir sur mon otage et paf, il est mort. Le chien l'attaque en retour. Mon deuxième otage se retrouve dans une mêlée avec des skorize et paf, mort aussi. Par vengeance un archer tire et tue l'otage du tigre. Tyramon et le minotaure parte combattre le golem. La boule de

feu de tyramon échoue puisque trop loin. Au final, Isis meurt, le tigre meurt, un archer meurt et l'otage du golem fuit. Les archers et les mânes furent très bons une fois de plus.

Dernier match contre Slowmo et ses dévoreurs.

Il gagné. J'ai tout de même échoué à détruire un arbre avec une lanyph... Tyramon a été bien rentable puisqu'il a pu détruire managarm grâce à une boule de feu. Les mânes sont très bien puisqu'elles ont bien bloqué et aussi blessé la hyène. Par contre, comme me l'a dit mon adversaire, j'ai manqué d'agressivité car j'ai ramené le chien dans un coin de mon côté de la table et il n'a rien fait.

Une deuxième journée, pas génial mais je me suis bien amusé.

CYTTORAK



EVENEMENT

SEMI GRAND TOURNOI DE BORDEAUX 11 & 12 JUIN 2016

Vous vous réjouissez d'être dans une ambiance conviviale à la bordelaise pour ce semi open. Un nouveau règlement de tournoi vous attend à vous faire au rasage? Comme tout tournoi accessible aux joueurs de tout âge et de tout niveau, vous serez accueilli dans la bonne humeur, l'échange et le plaisir de la Guilde. Soyez tout un week-end avec nous, restez la nuit!

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de 12 ans et plus. Les joueurs de moins de 18 ans doivent être accompagnés par un adulte. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer. Les joueurs de moins de 12 ans ne peuvent pas participer.

TOURNOI DE BORDEAUX



Super tournoi. On commence le samedi par une mise en bouche pour savoir qui affronte qui. Chacun choisit un perso 77PA ou moins, stuffé librement. Sincèrement je ne me suis pas des masses amusé mais je pense qu'il y a moyen de faire des ajustements qui permettent de rendre l'affaire intéressante.

Après, à la réflexion c'était tout de même une façon sympa de prendre contact avec les autres joueurs, que tout le monde interagisse avec tout le monde autour de la table ainsi que l'occasion de jouer sur un décor de rêve. Donc finalement c'est plutôt sympa potentiellement, mais y a des ajustements à faire. voici quelques idées.

Comme Princess', je suggère de faire réapparaître le perso loin de son cadavre. La table fait 120, 60 cm me paraît simple et efficace.

Je pense que mettre le test d'initiative ne serait pas trop prise de tête et éviterait un trop gros avantage des persos à haute initiative.

Mettre en place des événements aléatoires fun voir délirants sur la table car les tours se suivent et se ressemblent un peu. Tout ceci dans un contexte de très faible enjeu, juste une mise en bouche et un moyen de faire connaissance.

Pour mémoire, lorsque je cite la Gauche et la Droite, c'est toujours du point de vue de mon armée pour ne pas vous perdre.

Ronde 1, escarmouche frontalière contre les Ophidiens de Maclord

On me dit que mon adversaire n'est pas fan de défaites et qu'il connaît très mal le jeu. Avant la partie je lui propose donc de lui expliquer en détail ma compo mais il refuse en m'expliquant qu'il peut se débrouiller tout seul en la lisant. Connaissant un peu le jeu, je me dis qu'il se trompe...

Déploiement : il s'étale avec un archer au milieu, un tout à gauche avec des esclaves pas trop loin, un gardien au centre et un autre à droite, des esclaves au centre. Je mets un faucheur en menace de l'archer de gauche, l'autre faucheur tout à droite pour l'inciter à excentrer le gardien, tout en restant en position de pousser une pierre. Un archer à droite pour faire chier, deux archers au centre, mes deux GR au centre avec Méliador et le canasson pas loin, mes Valkyries cachées tout à gauche. Les pierres sautent de façon assez uniforme sur la longueur.

Tour 1 : Je commence... avec mes faucheurs, tir d'assaut sur l'archer de gauche... double 6, poursuite sur un esclave. Mon second faucheur reste excentré et caché pour appâter le chaland et rester en mesure d'aller contrôler le fond de table comme de pousser une pierre. Il fait un voile de brume avec Sygma en milieu de table puis invoque un sombre à 5 cm... erreur fatale. En gros il temporise pendant que je vais pousser les pierres. Je termine avec un chevalier d'Alahan qui sera boosté par Méliador. Je ne pourrai pas charger à cause du voile de



brume, mais j'ai trois dés et force 11 avec la force de la vertu, et l'arcane XVI pour relancer un jet de blessure. J'engage donc le sombre. Là, il a l'occasion de me faire mal. Il harcèle le cac de mon chevalier avec son archer restant, mais au lieu de rester devant S'ygma pour m'empêcher de poursuivre dessus, il se replace d'où il venait. Je démonte donc le sombre puis je poursuis sur Sygma que je démonte aussi. Sur ce mon adversaire abandonne en m'expliquant qu'il ne peut pas jouer à un jeu s'il ne connaît pas assez bien les mécanismes de la compo averse... tu m'étonnes John.

Je suis un poil dégoûté de faire ainsi une partie de moins sur quatre. Mais bon, c'est la vie. Je gagne donc 3-0, avec table rase, je perds un faucheur mais j'ai poussé les deux pierres extérieures donc j'ai un GA monstrueux de +482, auxquels on ajoute 300PA pour la peinture intégrale de mon armée, qui est en fait celle de Red Eye... De ce point de vue, le tournoi est bien engagé.

Ronde 2 contre Yacosan sur la divine comédie.

Il déploie ses carnassiers et ses mdc autour de Velrys pour empêcher les faucheurs de nuire, deux chasseurs de tête derrière une maison à droite. Je déploie mes faucheurs derrière les chasseurs de tête, le reste de mon armée formant une ligne juste derrière ma limite de déploiement, relativement étalé, les archers excentrés sur la gauche tandis que le reste de mes combattants occupe plutôt l'autre moitié de mon bord. Son effigie est placée très légèrement à gauche à 10 cm de l'avant de sa zone de déploiement tandis que la mienne est placée un peu plus excentrée sur la droite à la limite de l'avant de ma zone, compte tenu de mon MOU 10.

Tour 1 : je le laisse commencer. Il amène un mdc derrière ses chasseurs pour faire un mur d'eau afin d'empêcher les faucheurs de faire un tir d'assaut, tout en les découvrant. son second mdc fait un mur d'eau pour empêcher mon chevalier de charger en fin de phase (je joue marche forcée. Je joue donc mes faucheurs qui font une grave et un sonné sur les chasseurs de tête. Velrys court faire une déchéance+émeute sur un de mes bonhommes (je sais plus lequel) puis se replie avec la fugue derrière un carnassier. Je réussis à trouver des ldv avec mes archers malgré le mur mais il me semble que je ne fais rien. Il envoie un carnassier démonter mes faucheurs. Je prends trois éléments de construction avec mes Valkyries. Il fait un refus. Mes gardes royaux s'avancent l'un à côté d'une Valkyrie à droite, l'autre prend le marqueur central. Il harcèle mes Valkyries avec ses chasseurs, n'en touche qu'une



et fait une grave. Méliador fait une force de la vertu sur un garde royal et le musicien sur destrier puis une marche forcée sur ce dernier, qui se retrouve en position de charger le mdc tout en étant hors de portée du carnassier non activé. Il joue son carnassier bizarrement, en l'excentrant sur la gauche. J'engage le mdc, le poutre, poursuis sur Velrys avec mes trois dés et FOR 11 grâce au boost de mémé, je tue Velrys. Le carnassier ne parvient à tuer qu'un seul faucheur puisque j'avais mis full défense sur les deux en tentant de défendre la première attaque avec deux dés (ça a marché une fois), ce qui lui fera perdre un tour. Yaco : c'était une erreur d'engager les deux, il suffisait d'en tuer un par un avec la poursuite.

Tour 2 : Je charge son carnassier de gauche avec mon destrier, il sera soutenu par le dernier mdc mais grâce à la marche forcée sur l'un, mes deux gardes royaux, boostés par la force de la vertu chargent le mdc. Au passage je passe la Valkyrie en légère. Les chasseurs de tête harcèlent mais je ne me souviens plus ce que ça fait, peut-être Méliador en moyenne partielle est-il raté : un de ses chasseurs se retrouve derrière son effigie suite au harcèlement, l'autre je ne sais plus mais il finira tué par un glaive ou un archer je sais plus à quel tour. Mon archer tout à gauche ramasse un matériel de construction et les deux autres tirent un chasseur de Vil-Tis mal remplacé tandis que les



Valkyries rapatrient du matos de construction. Je commence par mes gardes royaux au centre qui massacrent le mdc et poursuivent sur le carnassier, carnage encore. L'autre carnassier achève le faucheur.

Tour 3 : je charge son chasseur derrière l'effigie avec mon destrier. Son Carnassier est en mesure de contre-charger mais sous la menace des gardes royaux il préfère sauver 62PA de GA en fonçant au fond de la table. Je poursuis sur l'effigie et récupère 3 matos, ce qui m'en fait 4 sur mes élites, qui les rapatrient avant la fin du tour 6. Plus les 3 de base, deux ramenées par des Valkyries (y a peut-être bien une Valkyrie qui a sauté via des tirs de chasseurs en fait) et une par un archer.

Je gagne donc 3-0 sur un scénario réputé quasi impossible à gagner 3-0, avec en plus un GA monstrueux. Je tournoi est vraiment bien engagé compte tenu du fait que les autres ont quasiment tous fait des scores moyens.

Ronde 3 contre Nadjork et ses Lions sur les trois ponts.

Je ne sais pas comment gérer Léodan, donc je me dis qu'on va jouer le 2-1.

Déploiement : Nadjork remporte le test d'approche. Je déploie mes Valkyries derrière un muret en face du pont de gauche, un archer au centre, deux en face du guet de droite entre une grosse colonne et un muret, mes deux gardes royaux en face du pont central entre la grosse colonne et une maison placée en face du gué de gauche, Méliador juste derrière la ligne avec l'archer et les deux GR. Je déploie mon destrier derrière la maison mais en mesure de charger le pont et au-delà.

Nadjork déploie Sardar derrière une maison symétrique de la mienne, donc en face du gué de droite. Son destrier au contact, regardant le mage, un paladin et un garde collés à la maison côté droit, l'autre paladin et les deux autres gardes en face du pont central, de même que Léodan un peu plus en retrait : marche forcée+destrier, ça fait peur.

EVENEMENT



Je place alors mes faucheurs en menace directe de Sardar mais excentrés sur la droite, et comme il ne peut pas placer ses faucheurs à moins de 10 cm des miens (règle à la con des éclaireurs), il choisit d'en placer un collé à Sardar pour l'interdire tout tir dessus, les deux autres sont placés à droite de mes archers qui sont en face du gué de droite.

Tour 1 : Il gagne et choisit de commencer pour m'empêcher de tirer avec deux de mes archers : ses tirs d'assaut mettront un archer en critique et l'autre en légère je crois. Le dernier faucheur reste sur place pour protéger Sardar. Je mets en réserve mes faucheurs pour pouvoir les déclencher juste après leur découverte. Il les découvre avec un garde, les autres gardes s'avancent légèrement derrière le pont central. Ensuite comme un con je joue mes archers au lieu de jouer ma réserve : je rate mes deux tirs en rechargement rapide sur un archer adverse.

Du coup il m'engage un faucheur avec un paladin, l'autre paladin s'avance légèrement derrière un des gardes au centre. Je met en grave le garde découvreur avec mon faucheur restant. Il met en réserve, je fais un refus. Il lance avec succès ange gardien sur son destrier puis place Sardar derrière le paladin au centre. Méliador lance une force de la vertu+marche forcée sur le GR de droite afin qu'il atteigne un faucheur, puis garde ses trois gemmes d'air en partant se cacher derrière la colonne. Il rate ses tirs avec ses archers. J'envoie mes Valkyries sur le pont de gauche. Il engage un faucheur avec son destrier. J'avance mon GR de gauche en déplacement à couvert, celui de droite, boosté, engage un des faucheurs. Léodan est comme un con au centre donc s'avance un peu, mais pas trop de peur du destrier.

Mon destrier n'a pas grand chose à faire donc part engager le second faucheur agresseur d'archer, d'autant que je suis ainsi bien plus assuré de sauver mes deux archers.

Combats : Mes faucheurs se font plier facilement avec poursuite du destrier de Nadjork sur le second faucheur, mais du coup son destrier ne vois rien pour le prochain tour. Son paladin poursuit derrière un muret en face du pont de droite. Ses faucheurs qui avaient agressé mes archers crèvent aussi, mais mes deux archers survivent dont l'un indemne. Mon destrier poursuit vers la droite, à distance de charge du destrier adverse isolé avec un paladin et un garde en grave.

Tour 2 : je le laisse commencer parce qu'il est hors de question pour moi de charger son destrier qui peut avoir le soutien d'un paladin (arme sacrée) et d'un garde qui le feraient gagner l'initiative (6 avec la résolution du paladin) : avec un peu de réussite il me pliait mon destrier avec un vieux double. De plus, je préfère terminer et ainsi garder la maîtrise. Il replie son destrier au fond de sa zone, en face du pont central et derrière ses archers. Je tire sur un archer avec le mien, je fais une grave il me semble, tandis que mes deux autres archers blessent un garde derrière le pont central dont Sardar atténue la souffrance avec une ténacité de la chimère. Il met en réserve je fais de même. Il avance et tire avec ses archers et ne fait rien il me semble. Je fais un refus. Il court avec son faucheur derrière ses archers et devant son destrier. Je fais un refus.

Il avance deux gardes sur le pont central, un de chaque côté du pont, son troisième garde se rapprochant du pont en se postant à droite de la maison de la maison. Je cours avec deux Valkyries vers les archers par la gauche, la troisième reste sur le pont de gauche. Il avance légèrement Sardar et soigne le garde qui est tout neuf puis fait un mur de lumière en maîtrise des arcanes pour m'empêcher de glaiver son garde qui bouche le passage de mon GR. Je joue Méliador qui booste la FOR du garde royal devant le pont central et fait un glaive sur le garde quand même (y avait



un petit espace). Le plan était de faire une marche forcée sur le GR en maîtrise en cas de mort de garde, pour aller chercher un archer et poursuivre sur le chevalier derrière, mais la disposition du garde ayant survécu au glaive faisait que je ne pouvais plus être à portée de l'archer sans être à portée de Leodan, donc je ne fais pas ça. Il joue ses paladins, l'un bouche le pont central en se plaçant entre les deux gardes, l'autre prend position derrière le muret en face du pont de droite. Je joue mes GR. Le premier charge le garde glaivé sur le pont central, l'autre prend position sur le pont de droite, à portée de charge du paladin sus-cité. Leodan s'avance près de Sardar derrière le pont central. Mon chevalier charge le garde en grave près de la maison.

Combats : je défonce évidemment le garde sur le pont central, poursuit mais ne tue pas le paladin qui se trouvait à côté. Méliador prend une légère à cause de l'arcane XVI que j'ai du mobiliser pour tenter de tuer le paladin. Mon chevalier ne fait qu'une bouchée du garde en grave et poursuit



derrière la maison : il est à présent à portée de charge de son chevalier qui lui ne le voit pas.

Tour 3 : Le active le rugissement du Lion (prévisible et INI/ATT/FOR+1 à tous ses bonhommes). je gagne le jet de tactique fatidique et charge le chevalier adverse. Il avait mis son paladin en premier pour m'engager mon chevalier avec celui de droite, comme le chevalier n'est plus là, il engage mon garde royal, ce qui pourtant ne sert strictement à rien ! Il fallait juste se mettre hors de portée d'engagement du GR et à distance de venir sur le pont au tour suivant !

Je tire Sardar avec mes deux archers de droite, je le mets en légère je crois, mon dernier archer fait un tir d'assaut sur le garde restant sur le pont central. Il soigne son paladin et Sardar avec ce dernier puis fait encore un mur en maîtrise pour boucher la vu de Mémé. Je charge ses archers avec mes deux Valkyries, la troisième restant sur le pont central en déplacement à couvert. Il joue ses archers. Refus de ma part. Il joue son garde survivant bloqué par mon archer. Refus de ma part. Il court avec son faucheur restant de manière à se mettre en position de contester le pont de gauche à ma Valkyrie au tour suivant ! Je joue Méliador qui booste mon GR et se soigne puis avance à portée de marche du pont. Il envoie Leodan soutenir ses archers.

Combats : je gagne le jet d'autorité d'une Valkyrie (DIS+1 grâce au musicien) contre Leodan (DIS 4), du coup je commence par ma Valkyrie seule contre un archer mais il défend mon coup de maître et me met en grave ! Leodan massacre l'autre Valkyrie. Grosse erreur : Nadjork met tout en attaque avec son destrier ! Avec ange gardien il pouvait pourtant largement me neutraliser ma charge. Du coup full attaque pour moi et avec l'aide de l'arcane XVI, je tue deux fois le destrier (ange gardien oblige). Mon gard royal à droite tue logiquement le paladin venu l'agresser (double 4). sur le pont, mon GR tue le paladin et poursuit sur le garde qu'il terrasse, mais mon archer trépane dans l'opération.

Tour 4 : Situation des ponts : à droite : mon GR est roi du monde à gauche : ma Valkyrie est menacée de contestation par le faucheur au centre : Léodan est à portée de charge de mon GR, mes deux archers sont à portée de course du pont et Sardar à portée de marche. Timing : il reste moins de 5 minutes à jouer.

Je gagne le jet de tactique et suis contraint d'aller pouter le faucheur sur le point de contester mon pont de



gauche. J'assure ainsi 2 points de victoire, mais le pont central est alors à portée de carnage de Leodan le gros bourrin. Ce dernier charge mon garde royal. Mes archers se placent sur le pont pour le contester à la puissance. Il termine avec Sardar qui charge un archer. Entre temps, j'ai choisi de faire force de la vertu en maîtrise sur mon GR après avoir fait un méga glaive FOR 12 sur Léodan. J'ai hésité à demander sur 6+2, donc FOR 15, mais j'ai flippé. J'aurais du car j'ai obtenu deux 6. Bref, roulement de tambour... je fais qu'une légère (même avec l'arcane XVI) que Sardar transforme en sonné avec la ténacité de la chimère. Méliador marche sur le pont : ainsi, Léodan ne pourra pas contrôler le pont, quel que soit ce qu'il fait.

Combats : Son archer achève a Valkyrie Mon chevalier pulvérise le faucheur. Léodan tue mon GR (il est équipé de l'arme de lumière qui divise la RES par 2... et poursuit sur Méliador qu'il tue aussi. Mon archer fait full défense et survit logiquement à la terrible charge de Sardar. Du coup j'ai deux pauvres archers qui contestent le pont.

Fin de partie : victoire 2-0 ! GA négatif.

Quelques erreurs fatales de Nadjork (sur-tout le full attaque du musicien mais aussi le déploiement pas top) et le gain de la tactique au moment où il fallait m'ont fait gagner.



Ronde 4 contre Olivier

Il a résumé la partie. Avec un tour 7 il gagnait 2 ou 3 à 0, mais y a que 6 tours à confrontation et du coup 0-0.

Je suggère pour les futurs tournois, de filmer des parties entières, avec un caméscope sur un pied par exemple et de les mettre sur Youtube. Franchement y a plein de choses à apprendre aux joueurs débutants ou moyens. Les parties que j'ai faites étaient riches en enseignements et très intéressantes tactiquement.

FINGO

Tiens ben tant que les souvenirs sont frais, je me fends d'un petit CR: Super tournoi à tous points de vue, merci à tous les participants et grand merci à l'organisateur, je me suis bien amusé. Super ambiance et partie intéressantes avec tout le monde.

Les listes n'ont pas été publiées, c'est dommage. Feedback niveau actions spéciales d'orga: Scénario corruption de l'arbitre c'était fun. En point à améliorer je dirais qu'il serait bon que les personnages repopent loin de l'endroit où ils sont morts pour forcer à affronter d'autres personnes et générer des surprises (autre quart de table, distance, etc).

le fait que Baghla ait joué le fantôme pour compenser le nombre de joueurs était sympa. Au lieu d'une simple victoire mathématique, il a joué en évitant le scénar pour faciliter grandement la victoire maximale mais en proposant un défi à la cool pour le GA. Faut trouver un arbitre qui veut bien jouer 4 rondes «pour perdre» mais ça rend la chose plus sympa qu'un simple «tiens voila tes points pour la non-partie», et il y avait un peu de challenge avec Grakha. Et malgré ça il restait dispo et efficace sur les règles, chapeau.

Les décors 2D étaient top. Je déteste les décors 2D à la Warmachine, mais les éléments scénaristiques produits en 2D étaient excellents (rivières, sites de construction, etc), beaux et pratiques, bravo!

EVENEMENT



Partie 1: VS Tallyn en Wolfen

Carnage tour 1: Killyox charge Asturath et meurt, le Prédateur Ultime charge la Tour Démoniaque et la fume direct. De l'autre côté de la partie des Rodeurs et des Traqueurs d'ombre se battent fort mal et mettront genre trois tours à régler leurs différents (des escargots géants qui scient les jambes, des loups qui mordent la coquille...), pendant qu'Asturath fera le nettoyage, en gros. Victoire 2-1.

partie 2: VS Kyro en Druces

Sans doute ais-je été trop timide, mais en jouant si peu de figurines j'étais extrêmement méfiant des tirs de Conf^o qui sont vraiment horribles, et de la charge des cavaliers. kyro a pu ramasser de nombreux marqueurs grâce à cela. En points marquants on notera la sous performance des Lanifs face aux égarés, un Pillard Drune qui fait son marché sous le nez de la Tour parfaitement impunément, Asturath qui après avoir encaissé l'assaut de deux Formors et d'un pillard, tue le cavalier et cogne les genoux des démons, avant de les liquider, et Damral qui encaisse un tir de Tour à bout portant et survit. Parmi mes erreurs la dernière coûte cher: sur l'ordre d'activation du dernier tour ma seule figurine capable d'aller piocher dans le trésor ennemi est bloquée par un guerrier drune. Je ne me souviens plus si cela m'aurait permis de remonter le score mais c'était une belle boulette. Défaite 1-2.

Partie 3: VS Yacosan en Druces

Bon là sincèrement j'ai juste pas joué. Mon adversaire a eu une chance vraiment insolente et moi une très très grosse poisse, j'ai pas vu ça souvent. C'est le jeu. C'est con ça faisait un moment qu'on voulait s'affronter. L'avantage c'est que c'était un sacré sketch. J'ai eu mon moment de gloire avec un égaré revancharde qui prend l'initiative à un Maître des Carnages pour lui coller une grave gratos. Quelle pitié tout de même ^^ Je fume Velrys sur un hold-up lorsque mon adversaire fait l'erreur de le laisser à portée courte de la Tour et de l'activer en dernier, et c'est tout. Défaite 0-3, table rase et GA abyssal...

Partie 4: VS Baghla en joueur fantôme
Partie plus pour le fun qu'autre chose. Je mets la Tour et 2 Rodeurs en défense tandis qu'Asturath, les Moissonneurs et les égarés partent à l'assaut de l'avant poste. Rien de très notable sur cette partie du coup, mais en voulant sécuriser des PV chipés par les Moissonneurs, je laisse Brakha charger Asturath, ce qui ne va pas l'aider dans l'affrontement à suivre. L'orque explose le Cylope. Ce personnage avec cette combo est vraiment horrible. Il finira en grave quand la Tour arrivera à lui coller une prune avant qu'il soit boosté par les Mystiques. Il lui manque une regen tiens en fait à ce garçon. J'arrive à garder le troisième PV en lâchant les trésors avec un Moissonneur pour qu'il décolle, attaque en piqué la batisse, loot du nouveau stuff et fuit la colère des orques ^^ (pas dans le même tour bien sur) Victoire 3-0.

Bilan positif pour moi, je parlais sans y croire avec mes deux grosses bêtes sacs à points, et au final je m'en sors bien mieux qu'avec la paire de tour. Asturath est quand même assez costaud ce qui donne de la pêche au CàC, mais je ne pense pas qu'il vaille entièrement ses points, même s'il s'est rentabilisé face aux Druces. La liste aurait sûrement été meilleure avec une rune de réso sur Asturath au lieu de soin mineur, et le sort soin mineur au lieu de regen démoniaque, qui n'a pas servi (et qui n'est pas terrible sincèrement...), sur le lecteur. Putrescence, bien qu'il ait été utile plusieurs fois, n'était peut-être pas le meilleur choix avec sa portée de 15cm.

Je finis 7eme (je crois?) juste derrière Stylnox, qui passe donc une bien mauvaise journée. Si ça se trouve si les dés avaient été un peu moins méchants avec moi contre Yacosan j'aurais été devant!



Niveau feedback règles: On raccourcit un peu la gestion du gabarit d'artillerie lourde sur les CàC est rédigée bizarrement. Apparemment ça a déjà été signalé, ce serait bien de trancher sur le correctif car il n'y a pas vraiment de débat à avoir, d'équilibrages ou quoi ou caisse, c'est juste qu'en l'état ça ne veut rien dire: il faut faire un test de tir pour chaque figurine sous le gabarit, hors l'un peut générer une déviation et l'autre réussir, alors quid ? Deux gabarits ? Deux chances de rater, donc deux jets à réussir pour ne pas dévier ? je n'ai pas demandé 2 gabarits hein, je ne suis pas un escroc, mais c'est juste pour souligner le problème de rédaction. Par logique on a fait un seul jet et si c'est réussi tout le monde est touché, mais c'est dommage de garder ça en l'état. En revanche pour avoir vu la nouvelle furie guerrière sur les druces et dévoreurs, c'est vraiment devenu une chouette compétence, excellent changement, ça le fait.

PRINCESS



EVENEMENT

Bon je profite d'être dans le bus pour poster le mien: L'événement «corrompre l'arbitre» était très fun, sur une belle table et avec de belles figurines. J'ai quelque réserves sur le choix du budget, parce que oui, a 77 pa, j'ai deux personnages jouables, mais l'un est un tireur pas très bon au tir et l'autre est un zélateur, ce qui est délicat quand on est le seul orques du béhémoth sur la table... Mais je me suis bien marré, et le fait que ça n'influe que sur la première partie sans nous mettre trop dans la mouise fait que la je pinaille sans aucune rage ou déception. Une bonne idée, donc, et une bonne ambiance: Tous les joueurs autour de la table, en réunion des alcooliques anonymes, c'est marrant et ça permet de faire connaissance.

Ronde 1, Contre Nadjork et ses Alahan
J'ai pas joué l'objectif, ce qui m'a valu de prendre un petit 3-0. Pas de quoi rougir cependant, Grahka a fait un carnage: Saldar, le musicien sur destrier, et mon adversaire a également perdu de la piétaille. Je fut finalement vaincu par Léohdan qui est bien crado, mais vu que je lui ai bien pourri l'essentiel de son armée, je suis quand même content du résultat. Il ne lui restait que ses faucheur, un archer et Léodhan.

Ronde 2, contre Maclord et les Ophiédiens.

Ah, une belle victoire 2-0! Mes éclaireurs ont occupé l'essentiel de son armée en massacrant les esclaves tandis que le gros de la compo ont récupéré les objectifs, construit l'idole, et Grahka a même chopé S'ygma en prime. Je crains cependant d'avoir un peu trop pourri mon adversaire au point de le dégouter. Ça m'arrive pas souvent, du coup je jubile avec un peu de culpabilité...

Ronde 3 contre Slowmo et ses dévotés

Le combat le plus brutale que j'ai fait, peut être le plus sanglant du tournoi. Faudra que je demande. En trois tours nous avons explosé les trois quarts de nos armée. Les montagnards se sont fait découpé par le tyran, Managarm a bien nettoyé mes lignes pendant que Grahka explosait sa trouppaille, avec l'aide d'un guerrier du vent héroïque qui a tenu tête à la wolfen traîtresse et qui s'est même payé le luxe de la mettre en critique. Il ne nous restait qu'une figurine chacun, Grahka pour moi et le tyran en critique pour lui, tenant chacun un pont. Une égalité ultra serrée, donc et un vrai plaisir de se



taper aussi violemment dans la bonne humeur.

Ronde 4 contre Ju et ses Orques du désert.

Scénario difficile, j'ai bien déconné pour les objectifs: Mon groupe offensif, composé des éclaireurs, était mal déployé, et sans soutien de ma défense qui tentait de découper Kal-shadar. Au final, défaite 2-0 mais je suis satisfait, je lui ai éclaté tous ses orques, a l'exception de deux tueurs amoks.

Le vautour, et Kal-Shadar, sont décédés, et Grahka est en vie. Défaite a la pyrrhus.

Je suis donc bon dernier, avec 13 points, et un goal average de quelques 300 si je me souviens bien. Un goal average positif! Ça change de Paris! Un beau tournoi, avec une excellente ambiance. A 4 rondes, j'ai pu me faire une bonne dose de confrontation, tout en discutant avec tout le monde. C'est le principal pour moi. Du coup merci encore a Baghla pour l'orga, et a stylnox pour avoir fait le chauffeur d'un orque malodorant.

BAROPKORBAC



Week end génial !!! Merci aux bordelais pour leur accueil, particulièrement à Olivier qui nous a hébergés, nourris et rincés !!! (j'étais à la ramasse dans le bus retour...)

J'ai pour ma part surkiffé le format du tournoi qui nous a laissé le temps de voir le jour et de pouvoir parler d'autres choses que Conf" et malgré ça c'est quand même usant à la dernière game.

Le pré event était hyper sympa et nous a permis de faire connaissance tout en se foutant sur la gueule quasiment sans enjeu. Damralh oblige j'ai du user de toute ma sournoiserie pour arriver à mes fins, j'ai donc récolté le plus possible en me lançant Eaux Troubles en fin de tour mouahahahaha. J'ai attendu tranquillement que les autres ramassent en préparant sagement ma boule de feu force 16, c'est finalement le Zeiren de RedEye qui a mangé, le bougre avait 6 butins ! En lui en volant la moitié c'est moi qui suis passé à 6 au dernier tour, j'étais donc très bien placé pour acheter l'adversaire de mon choix. Du coup il m'a fallu le faire ce choix, d'un côté je pouvais choisir une liste qui me faisait moins peur, de l'autre je pouvais poser mes couilles sur la table et choisir un «gros», j'ai donc mis 6 ducats sur Stylnox !

De son côté il m'avait également choisi dans un esprit de vengeance pour Paris, du coup nous avons chacun ce que nous voulions, la guerre allez pouvoir faire rage.

Tout d'abord commençons par ma compo, une équipe avec une bonne mobilité et une petite force de frappe à l'impact, mais très peu résistante en 400pa où l'on rencontre des monstres.

Ronde 1 contre Stylnox sur Escarmouche Frontalière.

Je ne l'ai rencontré qu'une seule fois à Paris en mai dernier ou j'avais réussi à lui arracher le 1/0 grâce à une garde plus importante en pa. Sa compo est grosso modo la même donc pas spécialement de surprise, il se déploie complètement au centre avec une ligne de tireur et Irix derrière pour servir le café. J'estime qu'il va faire comme à Paris et jouant ses rodeurs en premier pour

EVENEMENT



se faire un mur de 20cm avec ses deux frondes pour ensuite avoir le temps de buffer tranquille en attendant que j'avance. Du coup j'ai 1 guerrier complètement seul sur chaque extrémités, ils pousseront les pierres quasiment jusqu'à son bord de table, le reste est grosso modo bien réparti le long des pierres, j'aurais un gars sur chaque pierre et grâce à vitesse du vent même ceux qui ont du se jeter à couvert y seront. Cette manoeuvre m'a vraiment été d'un grand secours pour ne pas me faire décimer t1. J'ai avancé toutes les pierres d'un cran du coup j'en lache la grande majorité pour l'engluer dans des combats au CaC où il termine de me démembrer mais c'est trop tard pour les pierres, il me contestera par contre ma zone de terrain faute de combattants. 2/1 pour moi.

Ronde 2 contre Princess' sur Divine Comédie.

C'est la première fois que je rencontre des Mid Nor, je ne sais donc pas franchement de quoi ils sont capable, mais les stats de la tour démoniaque et du cyclope sont assez explicite...

Mon adversaire se déploie assez loin dans sa zone, plus de 10cm derrière les 15 du coup je prend l'option run & gun, et chope les 5 matériaux du milieu en espérant avoir le temps d'en ramener 3. La tour mettra 2 tours à tuer l'un de mes cavaliers porteurs qui tombera donc au pied de mon autel tandis que son Cyclope recule pour preter main forte à ses petits gars à 10pa seuls à protéger l'autel de la menace Lanyfh. J'en profite pour fixer le gros de son coté de la table avec mon second pillard et des 2 Formors ! Je me dit tant qu'à faire autant le buter, tu parle il défend sur mes 3 attaques et me défonce mon équipe d'assaut, je flippe carrément pour la suite des événements. Mes guerriers sont prêt à donner leurs vie pour bloquer la tour apres avoir construit l'autel au lv12, même Damralh tentera le célèbre Tp/Fireball pour attirer la bête. L'un des gardes réussi son test de courage et bloque la tour, de l'autre coté ses p'tits gars sont parvenue à se défaire de la Lanyfh qui n'aura donc pas réussi à lui retirer son point. 2/1 pour moi, comme à Paris je suis hyper bien classé à l'issue

de la première journée, le dimanche m'avait été fatal alors... Suspens !!! (Ou pas si vous avez vu le classement)

Ronde 3 contre RedEye sur les Trois Ponts.

Je hais les Dirz, je hais le mutagène !!! Les 3 ponts ne sont vraiment pas terrible pour moi dont la compo préfère : voler et courir, la base quoi !

Je me pose trop de question notamment sur comment tenir mini 2 ponts avec ma meilleure Res à 8 dac et j'accumule les erreurs de placement que j'amplifie avec de très mauvais choix. J'envoie mes 2 Pillards contre son gros éclaireur sans qu'ils ne puissent charger, je sais pertinemment que c'est complètement con, mais le fait quand même, sa compo me met trop la pression et je n'arrive plus à réfléchir. T3 j'arrive à reprendre mon calme grâce à un guerrier qui à réussi à tenir Chyper sans périr, je me dit qu'il y à moyen et je commence à chercher un échappatoire avec ce qu'il me reste. J'abandonne complètement le milieu et partir à droite, mais ça ne suffira pas. Un p'tit guerrier controle à gauche et son aberration (ou un truc dans le genre) sera trop courte pour le contester. 2/1 pour lui.

Ronde 4 contre Nadjork sur l'Avant Poste

Très très compliquer de choisir sa configuration attaque défense, d'un coté je me dit qu'en mettant Darnal + Lanyfhs en attaque j'ai moyen de réunir toute ma team en une téportation + vitesse du vent, mais pourquoi faire ?! Du coup je ne le fais pas et confie l'attaque au attaquants (logique hein !) Pillards/Seides 198pa contre 3 Faucheurs, 2 paladins et son Cavalier. Je compte me jeter à couvert contre les faucheurs et les démater au cac pendant que son cavalier tuera certainement l'un des miens. Résultat mon cavalier tiendra tête à son



Fauteur/Paladin/Cavalier tandis que l'autre se prendra un double 6 d'un faucheur... Je profite qu'il soit occupé pour piller. De l'autre coté c'est un carnage, un garde d'alahan défonce 2 des miens et s'en sort en légère, Léodan ruine mon avant poste en deux coups de cuillère à pot, mes archers ce font défonce par les siens et vu qu'à la fin ils s'emmerdent il démâtent mon cavalier porteur.

Je parviens à faire courir Léodan avec Damralh mais sans réussir à le blesser, les gardes restant peuvent piller tranquille tandis que de mon coté il ne me reste que le Formor (vu que ses archers m'ont ruiner mon cavalier). Résultat 1/0 pour lui, j'ai fait pas mal d'erreurs mais c'était un beau match.

Au final je ne me suis battu que sur les tables 2 et 3 et je finis dans les profondeurs du classement, mais j'ai affronté des joueurs vraiment sympa et donc je n'ai aucun regret !



EVENEMENT

Autant pour moi, j'ai oublié le CR de la 5eme ronde contre Mini RedEye

Vu que j n'avais pas mangé assez de confrontation, j'initie le fils de Red Eye en 100pa sans champion. Initie mon cul, il connaît déjà le principe de pile et toutes les actions possible... On fait avec le sac du papa et on trouve un Gardien et 3 esclaves épée en Ophidiens pour lui tandis que je prend un Pillard, 2 Guerrier et un Archer parmi mes Drunes.

Avec le gain de la discipline il me laisse commencer et je n'ai pas d'autre choix que d'avancer mes guerriers, il refuse et laisse tirer mon Archer qui tente le Gardien en porté moyenne... Bim ! touché, instinct de survie : 5... sans commentaire.

Il choisit d'avancer son gardien vers une petite maison au bord de la plage pour à peine 300.000€ dont ses parents ne voulait pas (mais ceci est une autre histoire), du coup : dans la mêlée déjà engagée entre les guerriers des deux races plutôt que de le laisser dans le fond où il n'est de toute façon pas à l'abri de mon pillard. Contre charge évidente du pillard, la guerre est déclaré !

Le pillard parviendra à mettre une légère au Gardien grâce à son dé supplémentaire, puis s'ensuivra un carnage sans nom où il ne fait pas bon être Drune, de l'autre côté de la table basse les deux esclaves Ophidiens n'ont fait que peu de cas de leur homologue troglodyte et s'en sortent à peine avec une légère, il enchaîneront au tour d'après sur l'archer qui fera un combat encore moins honorable.

Le pillard finira donc par se retrouver entre le marteau, la faucille, l'enclume et la super petite maison qui n'intéresse pas les parents du Gardien. Mini RedEye choisira la prudence avec une attaque et une défense pour chacun, le fier pillard Drune fort d'un week end de campagne résistera à la tyrannie !

L'heure de l'apéro, l'odeur de la pizza et le début du match de foot auront raison de la patience de Mini RedEye qui fera une full attaque (sauf avec son Gardien, prudent le petit) des familles pour enterrer définitivement le canasson et pouvoir poursuivre sur les calamars à l'armoricaine.

Conclusion, il a déjà de très bons réflexes comme laisser l'initiative, commencer par le combat en surnombre. Quand il connaîtra les compétences il pourra jouer en totale autonomie !

KYRO



Allez je me motive pour vous faire partager mon point de vue sur ce tournoi. Tout d'abord un ENORME merci aux Bordelais et à l'organisateur Baglha, c'était un super weekend je me suis littéralement amusé comme un petit fou ! Tu as fais le joueur fantôme et aussi un arbitre très disponible franchement au top !

Merci aussi à Corsair pour ces décors de fou ! jouer sur un port aussi magnifique c'est juste du pur bonheur. Puis merci The Red eyes pour l'hébergement ainsi que l'apéro, maintenant je vais devoir convaincre ma copine d'avoir une pièce uniquement réservé pour confrontation et les figurines !

Partie Fun

J'étais sceptique au début sur le déroulement de la partie, je pensais pas que ça allait être aussi bien. Etre tous autour de la table au début de tournoi permet de se connaître, de voir quel pseudo correspond à quel joueur, puis on peut tous se marrer ensemble des echecs pitoyable de nos bonhommes. Désolé Corbac je t'ai enchainé... pas très fair play mais j'avais que toi à tuer et l'autre wolfen à



ma gauche me faisait vraiment trop peur Bon comme mes petits collègues l'ont déjà remonté, ça aurait été parfait si après une mort on ressuscitait à un endroit aléatoire, ça évite d'enchaîner le même copain plusieurs fois d'affiler. Puis j'aime bien l'idée de Fingo, de mettre en place des événements aléatoires il y a pas mal de chose à exploiter dans ce sens pour rendre la partie encore plus fun. Bref vraiment cool c'était simple, pas de prise de tête et beaucoup de fun. ça m'a permis d'affronter Corbac en première ronde, fallait bien qu'il puisse avoir sa revanche dans une vraie partie (vu comment je l'ai enchainé dans la partie fun).

Ronde 1 - Corbac et ses Béhémoths

Je connaissais pas les behémoths et sur le papier ça fait peur, 10 figurines qui tapent fort et encaissent plutôt bien ... Je me dis qu'il va falloir faire chauffer les épées sacré car à part léodan et le cavalier j'ai pas grand chose qui tient fasse à cette compo.

Il déploie ses pisteurs et montagnard sur le flanc gauche, Grakka et les guerriers de pierres au milieu avec un guerrier des vents, les deux autres seront sur le flanc gauche. Je décide de garder mes faucheurs de mon côté de la table car trop chiant de les placer sur ce scénario. Il y aura 2 faucheurs à gauche avec 1 garde, au milieu sardar + léodan + cavalerie + 2 archers + 2 paladin + 1 garde et juste un garde à droite. Je me dis qu'il faut absolument que léodan aille sur Brakka sinon il sera ingérable.

Tour 1 : il avance ses pisteurs et 1 arrive au contact de la pierre la plus à gauche. J'avance mes 3 gardes un conteste la pierre à gauche, un pousse une pierre au milieu, et un autre pousse la pierre la plus à droite. J'ai une chance insolente aux tirs puisque mes 4 tirs passe sur du 5+, je fais une grave sur un guerrier des vents et une légère sur un guerrier de pierre. Ses montagnards avance mais il ne veulent pas pousser les pierres. Sardar rate l'ange gardien sur la cavalerie et avance de 10cm en plein milieu, le but était d'attirer Grakka dans mes rangs. Les paladins vont pousser les pierres du milieu. Grakka avance tout droit avec les guerriers de pierres mais personne ne pousse pas de pierres.

EVENEMENT



Le cavalier reste à l'arrière tandis que Léodan s'avance vers le flanc gauche qui aura besoin d'aide et surtout il y a assez peu de pierre à pousser au milieu. J'active mes faucheurs, ceux de gauche tire et se débarrasse du pisteur qui poussait la pierre, celui du milieu met une légère à un guerrier de pierre.

Tour 2 : Les faucheurs chargent un pisteur et un montagnard. Les archers tirent sur l'autre montagnard et font leurs spécialités, le double 6 ! (A chaque tournoi un archer fait un double 6, à Paris c'était sur Clairette avec Migail en longue). Comme prévu Brakka arrive à portée de charge de sardar, je contre charge avec le cavalier. Je ramène léodan vers Brakka mais je suis encore trop loin (petite erreur de placement). Un paladin est encerclé avec 2 guerriers des vents. Il a personne sur les pierres alors que j'ai au moins 3 gars qui pousse. Sardar et le cavalier meurt mais Grakka est en critique. A gauche je nettoie assez facilement son flanc grâce au tir d'assaut des faucheurs. Un paladin meurt aussi face au deux guerriers des vents.

Tour 3 : Pas grand chose, je perd la discipline et Grakka charge mes archers qui éloigne encore léodan de son combat, de plus Grakka repasse en grave grâce à la rune de soins. Il ne lui reste plus grand chose Grakka 1 guerrier de pierre et 1 guerrier des vents. J'ai perdu pas mal aussi, mais il reste Léodan 2 faucheurs 1 paladin et 1 garde, de plus je sais que j'ai déjà gagné car il a pousser aucune pierre alors que j'ai poussé 2 ou 3 pierres contre les décors.

Tour 4 : Léodan arrive enfin à charger Grakka qui est repassé en légère, le combat des chefs est lancé ! J'arrive à le tuer en 2 coups il me semble, merci l'arme de lumière qui divise la RES par 2.

Au final un 3-0 facilité par l'obsession de mon adversaire à me table rase et qui en a oublié de jouer le scénario J'ai eu aussi pas mal de chance au tir ce qui a permis de tuer/blesser quelques adversaires avant d'engager le corps à corps. Léodan à rien fait de la partie.

mis à part venger la mort de ses frères d'arme en tuant Grakka au dernier tour. Je ne suis pas si serrein que ça sur ma compo, car j'ai quand même pris assez cher, il va falloir jouer fino si on veut être sur le podium.

Ronde 2 - The Red eyes et ses Dirz

Bon vu la compo en face ça va rentrer dans le lard assez sévère, cypher lukhan accompagné d'un dasyatis et de 2 kératis. Bizarrement j'ai pas si peur que ça, il y a juste 2 thons à gérer et le scénario m'avantage car les tireurs peuvent avoir une large ligne de vue. Il déploie la majeure partie de sa force de frappe sur le flanc droit, seul 1 kératis une peste et un arba sur le flanc gauche. Il me surprend en mettant Salyas yesod derrière ma ligne de défense. Je décide de mettre la majeure partie de ma force de frappe face à la sienne, mes faucheurs bloqueront l'avancée de Salias derrière (D'ailleurs à priori j'avais pas le droit de mettre aussi près mes faucheurs).

Tour 1 : Les archers mettent en critique un kératis. Ses pestes fonce vers les matériaux de construction et en récupère 2. Mes gardes et paladins en récupère 2 aussi. Les faucheurs ne font qu'un sonné sur salias. Le dasyatis tue un garde Cypher avance à coté du dasyatis.

Tour 2 : Cypher fais un jet de mutagène assez faible, 2 il me semble, du coup je me dis que c'est le moment ou jamais d'aller s'y frotter. J'engage avec Léodan son perso. Son dasyatis ayant été chargé par un faucheur je ne craignait qu'une poursuite si il gagnait le jet d'autorité. Et la gros gros coup de pression le dasyatis fait 6 puis doit relancer pour gagner le jet d'autorité, heureusement il fera un 1 juste après ! Je suis sauvé je peu commencer le combat par léodan, sinon je pense



que j'y serais passé ! Je pense d'ailleurs que c'est un peu le tournant du match. Léodan explose cypher en 2 coup, j'aperçoit la tête de mon adversaire se décomposer... je décide de l'éloigner du dasyatis pour éviter la poursuite. Le dasyatis fini facilement le faucheur et se dirige vers sardar.

Tour 3&4: Les pestes ont toutes explosées ayant fait très peu de dégats, les kératis sont tous mort. Il reste à mon adversaire seulement ses arbalétriers, son dasyatis et salias. Je ramène tranquillement les marqueurs sur mon idole. Léodan charge le dasyatis et le tue. Le cavalier charge salias mais la partie prend fin.

Au final victoire 2-1, avec un gros goal average, j'ai quasi table rase mon adversaire. Je découvre véritablement la puissance énorme de Léodan, qui aura fait la partie à lui tout seul. J'ai eu un peu de chance que mon adversaire ait fait un jet de muta assez faible au pire tour pour lui, mais c'est comme ça, c'était quitte ou double et ça à payé pour moi.

NADJORK



EVENEMENT

Tout a été dit sur l'évènement pré-tournoi : très sympa même si limité en termes d'intérêt stratégique et ludique. Merci Baghla pour ce tournoi organisé de main de maître, tout en restant cool (pendant l'évènement) ; merci à ceux qui ont fait le déplacement de loin, ce fut un plaisir de vous rencontrer !

Première partie contre drong et ses lions.

Je profite lâchement du manque de bouteille de mon partenaire de club. Il commet l'erreur de se déployer trop en largeur et en particulier de placer la lionne rousse toute seule sur un côté, elle poussera sa petite pierre, mais c'est à peu près tout ce qu'elle fera de la partie (alors qu'elle aurait vraiment pu faire chier mon dasyatis en le bloquant entre deux pierres). Je refuse ce flanc et m'en vais gérer 60-70% du terrain restant. C'est une bonne boucherie, Salyas met la pression sur sa combo archers / bardes au centre ce qui laisse le temps aux autres de gérer un max de pierres, tuer ses éclaireurs, et finir par poutrer une bonne partie de sa compo y compris la lionne rousse sur un magnifique double 6 d'un pauvre arbalétrier isolé.

3-0, GA très correct.

Deuxième partie contre Nadjork et ses behemoth.

Deuxième partie annoncée contre Stylnox, et finalement contre Nadjork. Je me doute que cet adversaire sera autrement plus difficile à battre mais je suis bien soulagé de ne pas rencontrer stylnox. Sa compo a l'air très costaud et lui expérimenté. Le scénario me semble particulièrement difficile à tenir : seuls les keratis peuvent ramasser des marqueurs et espérer survivre à une contre-charge et ils ne sont que 2. Le reste devra bloquer ses figs (peste) ou les poutrer (dasya, cypher). Je ne choisis pas vraiment.

Salyas essaie de mettre la pression sur Sardar mais se fait bloquer par trois faucheurs contre un élément de décor. Je me retrouve vite en sous nombre me fait défoncer mes gros grâce à de bons jets de blessures successifs et finit par regarder mon adversaire jouer, même si j'ai réussi à le surprendre quelquefois, mais ce ne sera pas suffisant. Défaite 1-2, partie intéressante et victoire méritée pour mon adversaire.

Troisième partie contre Kyro

Il a déjà résumé la partie, Salyas mobilise 1 archer, 2 pillards, 1 formor et Damhral... Pas mal pour 72 PA !! Heureusement car mon dasyatis et cypher auront été très peu efficaces (et feront les seuls jets de muta ratés du week-end). Kyro a quand même commis des erreurs ou en tout cas a fait de



mauvais choix (une boule de flamme sur une de mes deux thons, je n'aurais pas aimé).

Le seul regret sur cette partie est que je concède 1PV sur la perte de la discipline et sur la réussite de son test de peur pour me charger (1 chance sur 2 pour chaque test)... ça me coûtera au final une place au classement.

2-1, GA positif.

4ème partie contre fingo

Partie pour la deuxième place pour moi : je ne peux passer devant fingo au classement qu'en lui infligeant un 3-0, ce qui est quasi impossible sur ce scénario (et en général contre fingo). Mais ça me fait bien plaisir de rejouer contre Walid, il faudrait qu'on joue plus ensemble !



J'aurais peut-être eu une petite chance en montant une force offensive plus couillue mais je pense que cela m'aurait surtout coûté la partie. Donc seules mes pestes sont chez lui, et seuls ses faucheurs sont chez moi, les 5 figurines se feront défoncer assez rapidement (mes pestes l'auront un peu emmerdées quand même). Le reste de nos forces offensives étant composées de mémé et salyas déployés chacun dans leur camp !

La partie est serrée, je lui pose un double mur de ténèbres et lui un de lumière en miroir, au milieu de la table, afin de neutraliser ses tireurs et la charge de son cavalier (entre deux gros éléments de décors), il envoie quand même le chevalier au travers contre salyas qui survit (pas de charge) mais ne fera plus rien de la partie.

En m'obligeant à m'occuper du cavalier, il me fait perdre du temps, mais de toute façon en posant des murs successifs de lumière je ne pouvais pas passer par le centre pour choper son idole... j'essaie de contourner avec cypher, fait pas mal le ménage, le dasya au centre est bloqué par mémé et un GR.

Fin du temps, fin du tour 6, plus le temps d'aller chercher quoi que ce soit.

0-0 pour une partie miroir, à l'exception du GA, fingo s'en fout et moi ça ne m'aidera pas puisque yaco a mieux poutrer que moi !

Je finis 3ème et c'est déjà pas mal !! En tout cas 4 parties intéressantes et sympas.

Très bon week-end. La cerise sur le gâteau : Après avoir rencontré tous ces joueurs sympathiques, avoir pu bénéficier d'une initiation par kyro et pu jouer contre moi sur le magnifique décors de corsair, mon fils semble avoir chopé le virus!! Attention à vous, il comprend très très vite...

THE RED EYE

EVENEMENT



Tout d'abord, merci à tous les participants d'être venus et d'avoir apportés votre bonne humeur. Merci à Corsair, Stylnox, Drong, Red eye et Taze pour l'aide apporté sur l'organisation du tournoi. Et puis merci à la Waaagh taverne et Legend of signum grâce auquel j'ai pu gâter les participants.

Mon CR en tant qu'organisateur:

Il y avait 3 projets important pour moi à faire pour ce tournoi:

- Les décors 2D: A la base prévus pour l'intégralité des décors, j'ai finalement opté pour que seul les éléments de scénario soit en impression plastifié. Le rendu était super grâce au très bon travail de Corsair et il me semble que l'ensemble des joueurs en étaient satisfait. Il y a point noir, le coût de ces impressions. Ça m'as pris la moitié du budget du tournoi avec l'impression des cartes. Il faut vraiment optimiser le côté mise en page pour impressions histoire de ne pas avoir de perte.

-L'impression des cartes de tournoi: Les cartes au format confédé étaient très belle. Par contre, tant que l'ensemble des référence de sont pas faites c'est compliqué de pouvoir satisfaire tout le monde. Les cartes au format conf3 n'étaient pas une grande réussite. Il y a eu de la mésentente sur leur utilité et la résolution des images n'ont pas permis une impression correcte.

Je compte envoyer à tout les participant ayant reçu des cartes format conf3 ce week-end le même jeu de carte en confédé. Par contre cela prendra du temps, taze est en vacances jusqu'à fin Juillet et moi je le suis de début Août à mi Août, donc les envois devrait se faire en Septembre.

- Un ruling de tournoi: Faire un document permettant à tout organisateur de tournoi, d'avoir une base de règles sur lesquels se fixer. J'ai un premier jet plus ou moins correct sans avoir le temps d'en faire plus. Au vues du nombres de questions posées sur le post du tournoi, c'est pas une super réussite. Il reste plein de points à revoir et plein d'autres choses à intégrer.

Donc en résumé, je commence le tournoi en étant très moyennement satisfait de la réalisation de ces projets...

BAGHLA

Allez c'est mon tour de faire mon compte rendu de ce Week-End fort distrayant. C'était mon premier tournoi loin de ma région parisienne et je n'ai pas été déçu.

Tel une star de cinéma à une remise de prix je vais commencer par une série de remerciements.

Un grand merci donc à toute l'équipe des bordelais sympathiques qui ont su nous accueillir dans une ambiance fort détendue. Le lieu était hyper agréable avec des belles tables et un joli espace vert autour pour mnager et se détendre entre deux rondes.

Un merci plus particulier à BaghLa qui nous avait conconcté un programme avec juste ce qu'il faut d'intense et de détente, des marqueurs 2D plastifiés pour les objectifs de premier choix et un lot de cartes pour nos compos. P.S. la prochaine fois regarde pour les objectifs si des impressions sur papier photo ne serait pas suffisantes et plus économiques.

Un aussi un grand merci au clan The_Red_Eye qui nous ont hébergés et nourris quasiment comme si nous faisons partie de la famille.

Et enfin un merci à mes adversaires qui ont tous été fairplay et souriants, surtout Tallyn malgré la br***lée qu'il a prise...

Mais trêve de civilités et enchainons sur ce qui nous intéresse ici: le compte rendu!



Corrompre l'arbitre!

Tout a été dit ou presque sur cet évènement facultatif qui n'en faisait pas vraiment rêver certains sur le papier mais qui c'est révélé être un pur moment de détente et de poilade. J'étais parti avec un Bysra II stuffé comme un goret et j'avoue être assez fier d'avoir fait peur à Nadjork qui a passé trois tours à me fuir.

Etant arrivé en tête de l'évènement ça m'a permis de choisir mon adversaire du premier tour. J'ai opté pour les orcs Julien Lf. Sur toutes les dernières parties que j'ai faites j'ai toujours pris une déculottée face aux peaux vertes, du coup je voulais en finir au plus vite.

Pour ma compo j'avais choisi de juste faire 2 ajustements par rapport à celle de Paris.



EVENEMENT

Ronde 1: Escarmouche Frontalière face aux orques de Julien

J'ai assez peu de souvenirs de cette partie je dois l'avouer. Après un déploiement assez classique de part et d'autre nous avons chacun pousser nos pierres à nos tours en oubliant les deux extrêmes qui rapportaient un bonus de GA. Par contre ce dont je me souviens bien c'est de son Kal-Shadar et de ses amoks qui dérouillaient mes petits wolfens pendant que Tamaor - entre Rejet et la Nuée de Charognards - est parfaitement parvenu à rendre inutile Managarm et le tyran qui n'ont pas jeté un dé de la partie. Au final une égalité, laborieuse pour ma part, mais un départ encourageant car j'ai enfin réussi à tenir face à des orques.

Ronde 2: Divine Comédie face aux Wolfens de Stylnox

Bon, que dire... J'ai à peu près la même compo qu'à Paris, Stylnox aussi mais avec que des tireurs. Autant dire que je ne pars pas confiant. Au déploiement je garde tous le monde à la maison et Stylnox, après une longue hésitation, place ses rodeurs dans mon dos. Comme je n'ai pas envie de cette épée de Damoclès dans mon dos je décide de m'en occuper dès le début en divisant mes forces pendant que je vais récolter quelques marqueurs en évitant soigneusement les pièges. Les tours 1 et 2 sont laborieux, je perds du monde, échoue à faire des pertes chez les wolfens qui pratiquent le hit & run avec des tirs boostés à la pyrotechnie bien à l'abri derrière un mur d'eau. Je fais n'importe quoi avec Managarm par peur de la perdre trop tôt...

Tour 3 ça s'améliore un peu et j'arrive à réduire la marque un petit peu. Mais ce ne sera pas suffisant. Nous finissons tour 5 après que Stylnox ait pillé mon site de construction et bien avancé le sien et achève de me table-raser. Une grosse défaite 0-2 et un Goal Average pas terrible. Un bilan de première journée pas très glorieux. Je suis surtout déçu de moi et de mon incapacité à rentabiliser mes 2 gros sacs que sont le tyran et Managarm. J'ai eu deux adversaires qui ont maîtrisé le terrain avec de la magie et c'est très frustrant. Pas grave on fera mieux demain...

Ronde 3: Les Trois Ponts contre Baroncorbac et ses behemoths.

Franchement une armée que j'aurais voulu éviter. Encore des orques, apparemment encore plus costauds que ceux de Julien, et emmené par un perso imbuttable en la personne de Grakkha hyper stuffé. Au déploiement je tente le bluff en plaçant mes chasseurs au centre dans l'espoir de faire un refus de flan et de remonter son armée pendant la partie. Et en fait c'est



tout l'inverse: Je me retrouve étalé centre gauche pendant que Korbac mets tout le monde sur ma gauche. Et avec en prime ses éclaireurs à portée de charge de mon tyran. Au moins ça me permet de déployer sereinement Managarm dans son camp à l'abri des charges.

Tour 1 ça démarre très fort dans le sang et les larmes. Sans surprise ses montagnards chargent le tyran, ses pisteurs avancent et alignent mes crocs et ils se payent même le luxe d'un double 6 sur l'un d'eux. les crocs restant chargent les pisteurs. Les guerriers des vents avancent et 2 guerriers de pierre prennent position sur le pont, le troisième avance vers Managarm avec Grakkha, qui en retour charge avec le Korgan le guerrier en passant dans le dos de Grakkha.



Je rapatrie tout mon petit monde vers le gros de la mêlée, gère comme un pied mes tireurs et surtout passe un Carnage sur le tyran qui gagne une Force 14. Et c'est là que ça devient saignant: Le tyran prend quand même l'initiative et sèche un montagnard d'entrée et amoche sérieusement le deuxième et s'en sort juste avec une petite légère. Le croc se débarasse du premier pisteur et poursuit sur le deuxième. Managarm atomise le guerrier de pierre et poursuit vers le pont en s'éloignant de Grakkha.

Tour 2, Managarm charge dans les dos des guerriers de pierre pendant que les guerriers des vents vont taquiner un chasseur de tête et l'haruspice. Grakkha, apparemment intimidé, fait le tour par le centre et chope le deuxième chasseur. A la résolution des combats sans surprise le tyran se débarrasse de son montagnard mais ne fera pas beaucoup mieux, j'élimine le dernier pisteur mais perd un croc, Grakkha envoie un chasseur sur orbite et Managarm découpe du guerrier de pierre. Mais surtout un petit miracle: l'haruspice prend l'initiative sur le guerrier des vents, touche et BIM! Double-6!

Tour 3 et 4 ça découpe, ça tranche et il ne nous reste plus grand chose d'un côté comme de l'autre. managarm et le tyran émincent de l'orque pendant que Grakkha pilonne. Si bien qu'à l'aune du tour 5 il ne me reste que Managarm en grave et le tyran en critique, tout deux à portée de charge de Grakkha, seul survivant de la troupe orque. Je perds à discipline, Grakkha charge Managarm qui est sur un pont et je fais fuir mon tyran vers l'autre. Managarm mourra glorieusement (Grakkha essuie quand même son 2° jet de blessure à 5-6 de la partie) et le tyran ira tenir son propre pont.

EVENEMENT



Bilan une égalité 1-1 avec un GA légèrement négatif mais une partie tendue du début à la fin. Comme l'a souligné mon adversaire peut-être la plus violente de la journée...

Tour 4: L'Avant-Poste contre les Wolfens de Tallyn.

Encore un wolfen, mais un brutal celui avec un prédateur sanglant et Killyox. Je fais franchement pas le malin, surtout sur un scénar où il faut splitter son armée. En offensif je fais le choix de placer Managarm et les chasseurs de tête ainsi, avec la règle d'éclaireur, ça me permet tout de même de garder une cohésion importante et pouvoir choisir mon front. Pour sa part Tallyn opte pour Killyox et les traqueurs d'ombre (qu'il déploie dans le No Man's Land)

Tour 1 forcément je rate l'init. Le pred sanglant fusionne avec un animae et Killyox charge l'haruspice qui fuit puis redirige sur le tyran qui lui tient. Ouf. Un traqueur vient en appui de Killyox pendant que le second charge un croc. En réponse je contre-charge pour soutenir mon croc. Managarm avance vers le pred en cherchant l'ouverture et ce dernier vient chercher mon mage déjà en déroute. A la résolution de combat l'autorité fait commencer par Killyox. Je sais que mon tyran ne survivra pas donc je place mes 4 dés en attaque et malheureusement pour lui mon adversaire a oublié que mon gros sac à point est acharné et ne place qu'une défense sur ses deux pitous. Avec une patate force 13 et le croc des étoiles qui abaissent ma Res à 0 le tyran est tué sur le coup. Mais acharné... Killyox et le traqueur ratent leurs parades (1 au dé) et le tyran les emporte avec lui dans la tombe. Mes deux crocs se débarrassent facilement du traqueur restant et mon haruspice est propulsé sur orbite. Dans les tours qui suivent Le prédateur ultime parviendra à éliminer Managarm mais très bientôt seul sur la table il ne pourra empêcher que j'endommage son avant poste et rentre avec du butin. D'autant que je le harcèle avec mes chasseurs qui parviennent à le blesser à chaque tir.

Un peu coupable de ne pas avoir rappeler l'acharné à mon adversaire débutant je lui conseille de sauver son prédateur et d'occuper ma zone de déploiement offensif pour réduire la marque.

Résultat 2-0 (noté 2-1 par erreur sur la feuille de marque, mais tant pis pour moi) et un goal average pas trop mauvais pour une fois.

Au final je suis 10° sur 13 (moins 2 forfaits en deuxième journée) avec un goal average positif (ça me change) sans être sur d'avoir bénéficié du bonus peinture. C'est pas folichon mais je me suis beaucoup amusé. Donc si tout va bien je reviendrais!

SLOWMO



EVENEMENT



EVENEMENT



EVENEMENT



EVENEMENT





Les années voient défiler des salons de plus en plus denses. OctoGônes est l'un des rendez-vous incontournables sur la scène ludique. Donc pour ne pas déroger à la règle, nos fiers Lyonnais nous ont concocté un tournoi nocturne aussi rapide qu'efficace. Les vénards qui ont fait le déplacement ne sont pas venus pour rien!

« Bonne ambiance du début à la fin! »

Scénarios joués :

- Les dolmens.
- Timber.
- La forêt des farfadets.
- Par ici la monnaie!

Résultats:

R1 : Sam / Dévoreurs (3 / +280) vs Shino / Cadwallon (0 / -170).
 R1 : Ours / Nains TNB (3 / +117) vs Clairette / Béhémoth (0 / -97).
 R1 : Gunm / Sessairs (3 / +226) vs Nico / Drones (0 / -176).
 R1 : Spiff04 / Griffons (3 / +220) vs Atticus fantôme / Dirz (0 / -150).
 R2 : Sam / Dévoreurs (0 / -112) vs Ours / Nains TNB (2 / +172).
 R2 : Gunm / Sessairs (1 / -12) vs Spiff04 / Griffons (1 / +82).
 R2 : Clairette / Béhémoth (1 / +171) vs Shino / Cadwallon (0 / -141).
 R2 : Nico / Drones (1 / +84) vs Quentin fantôme / Dirz (0 / -24).
 R3 : Ours / Nains TNB (1 / +78) vs Spiff04 / Griffons (0 / -53).
 R3 : Gunm / Sessairs (0 / -200) vs Sam / Dévoreurs (2 / +250).
 R3 : Clairette / Béhémoth (1 / -143) vs Nico / Drones (1 / +193).
 R3 : Shino / Cadwallon (1 / -90) vs Quentin fantôme / Dirz (1 / +90).
 R4 : Ours / Nains TNB (0 / -177) vs Gunm / Sessairs (3 / +276).
 R4 : Sam / Dévoreurs (1 / -100) vs Spiff04 / Griffons (2 / +250).
 R4 : Nico / Drones (3 / +175) vs Shino / Cadwallon (0 / -75).
 R4 : Clairette / Béhémoth (1 / +18) vs Quentin fantôme / Dirz (2 / -18).

Classement:

1. Gunm - 24 / +290
2. Spiff04 - 23 / +499
3. Ours - 23 / +193
4. Sam - 21 / +278
5. Nico - 20 / +276
6. Clairette - 14 / -113
7. Shino - 7 / -376

Plus le joueur fantôme, joué en première ronde par Atticus (0 / -150) & les rondes suivantes par Quentin, un joueur débutant qui passait par là (2 / -24 ; 5 / +90 ; 7 / -8 pour un total de 14 / +58).

TOURNOI DE LYON

Gunm. Sessairs, 7 figs, 5 cartes.
 Gwenlaën (potion de force suprême), 63 PA
 1x Minotaure (gesa Dur à cuire), 60 PA
 1x Druide (1) (cuirasse de Terre, sang de Danu), 28 PA
 2x Fianna, 14 PA
 2x Guerrier (hache), 10 PA

Spiff04. Griffons, 6 figs, 4 cartes.
 Taëtrius (brûlure de l'acier, grâce de l'Inquisition), 67 PA
 2x Templier de l'Inquisition, 31 PA
 2x Chasseur de Ténèbres (1) (flèches d'Hécate, grâce de l'Inquisition), 25 PA
 1x Fusilier, 21 PA

Ours. Nains TNB, 7 figs, 4 cartes.
 Kahinir (II), 58 PA
 2x Guerrier khor sur razorback d'assaut (cuirasse titan), 43 PA
 2x Garde-forge (2), 16 PA
 2x Arbalétrier, 12 PA

Sam. Dévoreurs, 5 figs, 4 cartes.
 Kalyar (I) (rune de soin majeure), 79 PA
 1x Chasseur de Vile-Tys, 36 PA
 2x Vorace, 30 PA
 1x Chasseur de sang, 24 PA

Nico. Drones, 8 figs, 4 cartes.
 Efrath (messagers du désespoir ; résurrection des mânes, force abyssale), 52 PA
 2x Cavalier mâne, 47 PA
 2x Mâne, 15 PA
 3x Guerrier keltos (2), 8 PA

Clairette. Béhémoth, 5 figs, 3 cartes.
 Tumahk (I) (instrument liturgique, rune de volonté mineure ; invocation d'anima sylvestre, sursis miraculeux, prière du guerrier), 78 PA
 2x Montagnard, 35 PA
 2x Guerrier des vents (2), 25 PA

Shino. Cadwallon, 5 figs, 4 cartes.
 Aghovar (rune de soin mineure), 77 PA
 Sarys (éruption chtonienne, invocation de sombre, drain de vie, nous sommes légion), 59 PA
 1x Agent cartomancien, 38 PA
 2x Brigand, 13 PA

Atticus/Quentin (joueur fantôme).
 Dirz, 3 figs, 3 cartes.
 Sykho Volesterus (I) (intuition démoniaque, invocation d'Irae Tenebrae, sursis miraculeux), 34PA
 2x Clone Némésis, 80PA



Déjà sur la partie organisation, le créneau horaire était parfait pour moi, avec un début vers 19h30 et des rondes d'une heure (permis par le format en 200 pa), c'était très bien. On était dans un coin de la convention cette année, c'était mieux car plus calme. C'était peut-être lié au fait qu'il y avait moins de monde cette année, c'est au moins mon impression. Le prix spécial du tournoi est une très bonne idée, mais je laisse l'un des organisateurs vous la présenter, il faut rendre à César etc, etc...

Ronde 1 contre Clairette et ses Béhémoths.

Elle joue Tumak (avec de l'invoc et la possibilité de filer 5 pts de mutagène à quelqu'un), 2 montagnards et 2 guerriers des vents. La compo n'est pas très populeuse, mais me fait pas plaisir. J'ai déjà goûté aux montagnards et ça m'avait pas plu. Par contre les figurines de Clairette sont magnifiques.

Elle se déploie collée à son idole avec Tumak et les guerriers des vents, les montagnards



éclaireurs se positionnent prudemment de part et d'autre de l'accès à l'idole pour intercepter tout nain qui serait trop téméraire. Je me déploie au taquet de ce qui est possible (mouvement de larve anémiée oblige), fantassins sur un flanc, cavalerie sur l'autre, je laisse un garde forge pour prier, et un arbalétrier déployé de chaque côté pour couvrir le plus d'angles de vue possible.

Pendant la partie j'avance le plus rapidement possible tout droit, pendant que Clairette hésite et reste défendre. Tour 2, un garde forge révèle un montagnard et l'appât fonctionne : il se prend une charge de montagnard et des guerriers des vents. Comme j'ai la discipline (8 tout de même), je peux tranquillement contre charger avec Kahinir et les cavaliers.

En concentrant mes efforts à chaque tour sur un seul combat de CaC, avec 2 khors en charge (3d6 à 5-11 6-10+ DaC chacun...), je taille fort dans les orques. Tumak temporise comme il peut avec ses animae et des capacités de combat que je ne soupçonnais pas. De mon côté de la table j'ai ramené mon garde forge en renfort, et mes arbalétriers se chargent de contrôler l'idole. Ils se payent même le luxe d'intercepter en un tour un animae en vol ! La victoire se joue à un combat épique entre un animae en piqué et un arbalétrier, qui arrive à tuer son adversaire malgré une blessure critique + un sonné ! Je vous laisse aller voir le profil d'un arbalétrier pour vous rendre compte du profil du machin après les malus XD.

Au final, 3-0 pour moi. Un peu chanceux sur le dernier combat, ça aurait pu faire 1-1 il me semble si ça avait tourné différemment.

Ronde 2 : Timber (remanié pour tenir compte du format 200 pa) contre Sam et ses Dévoreurs.

Il joue Kalyar, 2 voraces, un chasseur de vile-tis et un chasseur de sang.

Il se déploie très dispersé pour couper le plus d'arbres possibles. De mon côté, à part un arbalétrier en face de son chef (on sait jamais...) je me suis déployé groupé sur un flanc. Il y a déjà la moitié des arbres que je ne peux pas atteindre, ou tellement difficilement que bon, pas la peine de l'imaginer.

Tour 1, Sam fonce sur les arbres avec tout le monde et commence à couper du bois. Un arbalétrier arrive à mettre un vorace en grave, décidément ils ont fait le taf. Pour lui la game change à ce moment là, 1/3 de ses troupes de combat sont quasiment hors jeu alors que je suis groupé et assez bien équipé pour casser des wolfens. J'ai toutefois du mal à charger son vorace, un de mes KSR refuse catégoriquement de réussir son test de peur. Deux fois.



Par la suite j'essaie tant bien que mal de couper UN arbre avec un garde forge, il lui faudra 3 tours. Sam essaye de me harceler avec son tir, avec des jets de blessure très peu chanceux. Je crois qu'il mettra en tout un garde forge en légère et l'autre en grave ou critique. Grâce à la discipline, j'intercepte les deux voraces avec mes cavaliers, son chasseur de sang s'enfuit avec un marqueur, Kalyar porte deux marqueurs et défonce mon arbalétrier isolé, mais hésite à revenir dans la mêlée porter secours à ses voraces.

Le tournant de la partie arrive au tour suivant : j'ai tué les voraces et intercepté tout les deux chasseurs. Kalyar porte 2 marqueurs et y a également un arbre isolé à l'autre bout du terrain que je ne pourrais pratiquement pas atteindre. S'il joue le scénar, il devrait aller planquer son champion, ce qui lui assure un match nul 1-1. Il préfère le beau jeu, et fonce dans le tas ! Après, ce n'est qu'une question de temps et je tue tout le monde ou presque, je finis sur un 2-0 avec 5 marqueurs. A mon avis le retour de Kalyar c'est fait trop tard, quitte à vouloir combattre il aurait fallu essayer de soutenir les voraces au tour d'avant, d'autant qu'il aurait probablement pu tuer mes deux gardes forges en un tour.

Un mot sur le scénario : je le trouve beaucoup plus intéressant comme ça, avec un point par PAIRE de marqueurs et 6 arbres, tandis que l'original c'est un point pour 3 marqueurs et 9 arbres. Si j'ai l'occasion je le testerai comme ça en 300 ou 400 pa.



Ronde 3 : la forêt des farfadets contre Spiff et ses griffons. Il joue Taetrius, 2 templiers de l'inquisition, 2 chasseurs de ténèbres (ouch!) et 1 fusiller. Le but du scénario est d'escorter ses farfadets pendant qu'ils ont un aller-retour entre le bord court de la table et le milieu (en gros), et on se déploie sur les bords longs. Spiff se déploie assez agressivement pour attaquer mes farfadets, et laisse un fusiller et un chasseur de ténèbres protéger ses farfadets. Je me déploie assez groupé, en face de lui, sauf ma dernière carte de cavaliers, que je déploie au plus près de la zone d'apparition et d'arrivée des farfadets, ce qu'il n'avait pas anticipé.

Tour 1 je me positionne avec mes cavaliers, il est trop loin pour protéger ses farfadets ou me bloquer le passage, ça s'annonce bien. De mon côté mes farfadets sont à l'abri derrière la ligne de fantassins, avec son mouvement il ne pourra pas les attraper. Son chasseur de ténèbres me défonce un khor sur razorback avec un 6-6 sur une flèche d'hécate, c'est moins rigolo pour moi.

Tour 2 j'ai la Dis, je charge un farfadet et engage l'autre. Taetrius a fait demi-tour mais il est toujours trop loin pour contre charger, il blesse mon deuxième Khor avec un blast. Mes farfadets atteignent la zone centrale, les combats s'engagent entre les templiers de l'inquisition et mes troupes. A ce moment j'ai encore la possibilité de tuer ses farfadets, avec mon Khor en charge et ses 4 attaques à 1 contre 2. Mais les farfadets ont instinct de survie/4, et Spiff en réussit 3/4. La dernière attaque me permet tout de même d'en tuer un.

La suite de la partie se résume à la destruction de mon Khor qui résiste autant que possible d'un côté de la carte, et de ses templiers et fusiller de l'autre. Mes farfadets atteignent la zone de retour, tandis que le sien ne pourra mécaniquement pas le faire. Je gagne la partie 1-0.

A ce moment je suis premier avec une confortable avance et un goal average décent. La dernière ronde devrait se jouer contre Spiff ou Sam, mais comme je les ai déjà rencontrés c'est Gunnm qui s'y colle.

Ronde 4 : les 3 tombes contre Gunnm et ses Keltois.

Il joue Gwenlaen, 2 fiannas, 2 guerriers Sessairs, 1 petit Minotaure (+ gesa dur à cuire) et un druide (cuirasse de terre, sang de Danu).

J'ai l'habitude de jouer contre lui et ses Sessairs, je sais exactement à quoi m'attendre. Je connais aussi le scénar pour l'avoir joué à Paris très récemment. Mon plan est clair, tout devrait bien se passer. Dès le tour 1 j'envoie mes deux Khors s'accaparer une tombe en mettant 4 marqueurs dedans, alors

EVENEMENT

qu'il a avancé dispersé pour couvrir les 3. J'ai bien sûr choisi la tombe où il n'a en face qu'un piéton, qui mettra 4 tours à compenser mes marqueurs (s'il est encore en vie...).

Tour 2, mon objectif est maintenant d'aller chercher son druide, car son minotaure est virtuellement immortel tant qu'il est là. Je charge une fianna avec mes deux cavaliers, en visant une poursuite dessus. Et là, le retour de karma se passe très mal. La fianna met un 6-6 sur un razorback avant de mourir, et me blesse l'autre. De son côté le minotaure engage un garde forge, pour éviter la poursuite meurtrière je contre charge avec Kahinir.

Deuxième coup du sort : la chaudière de mon garde forge explose, le tue sur le coup, met son pote en critique et Kahinir en légère. La suite de la partie n'a aucun intérêt, il finit tout ce que j'ai sur la table en passant tous ses jets de blessure dans le 3 ou plus, tandis que je ne tape que dans le 1. Il gagne 3-0, ce qui est le seul résultat que je devais éviter pour m'assurer la victoire. J'aurais peut-être dû calculer plus au début et me concentrer sur une défaite 2-1, ça aurait suffi mais c'était pas l'esprit!

Grâce à cette dernière ronde, Gunnm passe premier, suivi dans un mouchoir de poche par Spiff, moi-même et Sam.

C'était de bien belles parties, épiques comme il faut, merci à tous et félicitations !
OVR5

Tournoi bien sympathique, même si nous n'étions que 8 joueurs ! Bonne ambiance du début à la fin.

Pour ma part, je ne m'attendais pas du tout à ce résultat. Je jouais les figurines peintes que j'avais, donc pas de combo.

La championne Fianna Gwenlaen vu son prix me paraissait non jouable en tournoi mais sa capacité vivacité s'est révélée bien pratique (ainsi que son 4 de DIS).

Au final je me suis bien amusé avec mes dernières figurines peintes et c'est ce qui compte.

GUMMM

GUERRIER (OG2016)

10
7
3
2x6
2x4
4x0



Profil valable d'octobre 2016 à octobre 2017.
Furie guerrière. Féroce.

15 Régulier. Taille moyenne.

PRIX SPÉCIAL DU VAINQUEUR :

Le profil suivant (amélioration du profil le moins cher de sa liste, la compétence Féroce ayant été choisie par Gunm & le coût déterminé collectivement sur le forum) est valable durant 1 an, jusqu'à la fin du tournoi d'OctoGônes 2017.

GUERRIER (OG2016)

10
7
3
2x6
2x4
4x0



Profil valable d'octobre 2016 à octobre 2017.
Furie guerrière. Féroce.

15 Régulier. Taille moyenne.



PEINTURE

Le thème du 18ème concours de peinture portait sur les «Grandes tailles». Sujet idéal pour ressortir ses grosses pièces des vitrines et les mettre en couleur. Les participants ont redoublé de prouesses pour nous offrir des résultats époustouflants!

18EME CONCOURS

Catégorie Vétéran



1er - STYLNOX
Krenald le Hurleur

Catégorie Vétéran



2ème - CLAIRETTE
Musicien sur destrier



3ème - SPIFF04
Tigre de Dirz



4ème - OURS
Le Veilleur

Catégorie Régulier



1er - KELEN
Ophyr le gardien



2ème - CITTORAK
Minotaure keltois



3ème - BALSE
Asura de Sarlath

PEINTURE

Les tireurs sont à l'honneur dans ce nouveau concours de peinture qui va offrir à tous les peintres l'occasion de grossir les rangs de leurs armées favorites. Encore de belles prouesses et de jolis signatures. Restez motivés, ça ne fait que commencer.

19EME CONCOURS



1er - JU
Arbalétrier Orque



2ème - STYLNOX
Traqueur Wolfen



3ème - CLAIRETTE
Barde d'Alahan



4ème - GUNNM
Chasseuse d'azur

PEINTURE



5ème - SPIFF04
Cavalier thalion



6ème - OURS
Chasseur de Ténèbres



7ème - CYTTORAK
Kurujaï



7ème - L'HERMITE
Arbalétrier Wolfen



9ème - KELEN
Pisteur du Behemoth

PEINTURE

Un thème pas si simple mais pourtant, on a pu voir de très beaux résultats. la «Violence» était de mise dans ce concours de très belle facture avec toujours des pièces magnifiques qui honorent la communauté du Dragon Rouge.

20EME CONCOURS



1er - JU
Tueur Amok



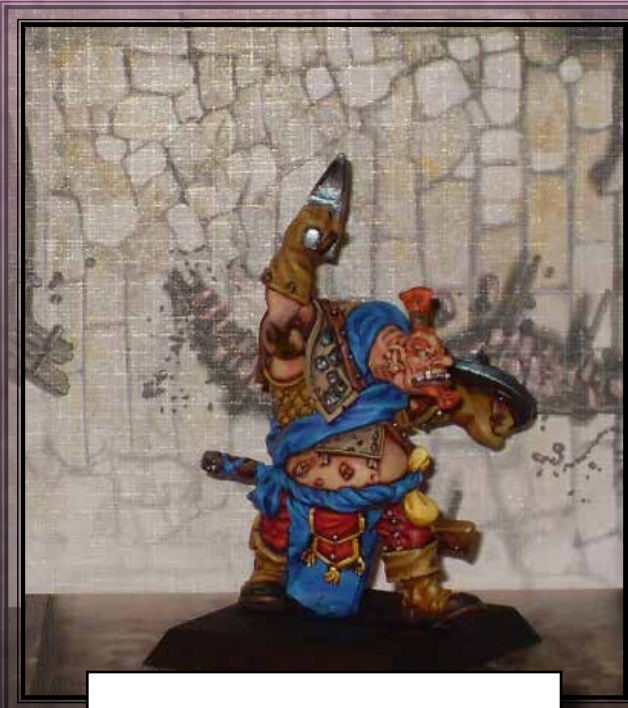
2ème - KELEN
Wolfen zombie



3ème - OURS
Aberration prime



4ème - SHANARRA
Worg



5ème - SAMKO
Garde de Khaurik

PEINTURE

L'été oblige, les peintres du forum ont eu toute liberté pour créer leur univers, leur ambiance. Nulle doute que l'absence de contrainte offre tout autant de belles réussites techniques pour nos acharnés du pinceau. Un régal pour les yeux!

21EME CONCOURS



1er - CLAIRETTE
Courtisane



2ème - GUNNM
Guerrier Sessair



3ème - KELEN
Guerrier de pierre



4ème - BALSE
Archer ophidien

TRAVAIL DE LA LAME

Chacun va de sa petite recette pour avoir un NMM réussi. Tout est question de technique et de petits mélanges maisons pour obtenir la teinte qui nous plaira le mieux. François Lozach de CHESNUT INK s'est gentiment proposé de vous offrir ses petites astuces pour avoir un métal froid comme l'acier. A vos pinceaux!

Bonjour à tous amis peintres. On m'a demandé si je pouvais donner quelques recettes de peintures au lecteurs puisque je suis un fan de toute la gamme Rackham que j'affectionne particulièrement. Je vous propose donc aujourd'hui un petit rappel sur le travail de la lame en NMM. Avec de l'entraînement et en enchainant quelques lames en exercice, ça va venir vraiment tout seul. Il faut s'imaginer une superposition progressive des couleurs comme des calques, comme plusieurs couches transparentes l'une sur l'autre. Chaque couleur recevant une zone et plusieurs passages successifs pour donner l'illusion d'un dégradé naturel.

1. On commence la base de la lame par un Gris neutre premier empire sur toute la lame et jusqu'à obtenir une teinte vraiment uniforme. N'hésitez pas à faire plusieurs passages légers plutôt qu'un gros passage épais qui gacherait tout. Il faut vraiment se mettre dans la peau d'un glacis. C'est à dire une dose de pigment dilué et un pinceau pas trop gorgé pour éviter les bavures.

2. Maintenant que la base est mise en place, on débute par un assombrissement noir en opposition sur les tranchants. De préférence la partie sombre, il faut choisir de laisser clair la zone la plus en hauteur sur le tranchant supérieur. Pour cela on va dégrader depuis la garde jusqu'au milieu de la lame par couches légères successives. Le tranchant inférieur aura un traitement opposé pour renforcer le coté reflet. N'hésitez pas à multiplier les passages légers, l'effet ne sera que meilleur.

3. Lorsque c'est chose faite, on poursuit en avec des ajouts de gris clair/bleu sur les zones claires. Et logiquement du noir pur sur les zones sombres. Le but est d'accroître l'effet de lumière et de contraste.

4. Cette étape permet de colorer le métal et donner un style différent des nuances de gris basiques. Ici, on ajoutera du Bleu foncé sur les ombres intermédiaires. Cela aura pour effet d'adoucir les transitions et le fondu des teintes.

5. On termine enfin au blanc sur les zones claires extrêmes. De la même manière en partant du milieu jusqu'à la pointe et en rétrécissant la distance à chaque passage.

6. Teintons la lame encore plus. C'est au tour du Glacis bleu foncé sur les ombres médianes, encore. Et au ajoute du vert clair sur les éclaircis intermédiaires. On commence à avoir une teinte plus bleutée.

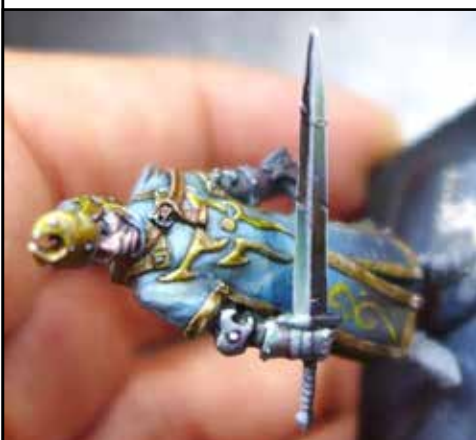
PEINTURE



7. C'est pareil qu'avec les dégradés de gris. On prend le spectre du bleu et on recherche à forcer les ombres. Un Glacis violet dans les ombres sera donc du plus bel effet. Pour remettre un peu d'éclat, une reprise du blanc sera fait sur les éclaircis fort pour balancer le vert clair.



8. De la profondeur et du métal encore avec un Glacis Marron acajou sur les ombres. Il sera appliqué pour harmoniser les transitions entre le bleu et le violet. La teinte générale de la lame est maintenant terminée. Il ne reste plus qu'à faire les finitions.

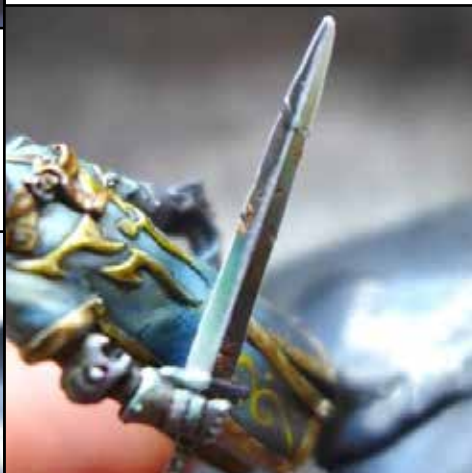


9. Une figurine en NMM se doit d'avoir ses contours bien marqués. Pour le métal, c'est souvent l'éclat du blanc qui l'emporte. Donc pour ne pas déroger à la règle, un va faire un Passage sur toutes les arrêtes en

blanc pur fin. Deux ou 3 passages peuvent être nécessaire pour déposer en douceur assez de blanc pour marquer le tranchant de la lame. Ici, on en profitera pour émousser l'épée et donner un air de vétéran à la figurine. Nous allons faire quelques scratches pour matérialiser les défauts. Comment faire me direz vous ? Assez simple finalement. Les défauts de la lames sont créés avec un trait noir surmonté d'un trait blanc. Bluffant n'est-ce pas. C'est un peu l'art du trompe l'oeil la peinture sur figurine.



10. On finira par déposer de l'Orange marron par petites touches, ainsi que de l'Acacjou. Vous l'aurez compris, le but ici sera de créer des traces oxydation. Bien sur, plus vous en mettez, et plus la lame sera abimée et émoussée. Je vous vois venir avec votre collection d'Achéron et de Midnor qui attendant sagement sur l'étagère.



Au final, voilà comment on peut obtenir assez simplement avec de la patience et un peu de pratique une lame avec un traitement différent. A vous de trouver vos teintes personnelles pour créer des métaux pierreux, des lames enflammées, électriques, des métaux étranges... Il n'y a pas de limite à vrai dire !

FRANÇOIS LOZACH





Une nouvelle fois, nous avons eu l'honneur de nous entretenir avec l'un des membres de la Team Rackham. Si le Dragon Rouge a su impressionner le monde de la figurine avec ses peintures révolutionnaires, les détails redoutables apportés à la sculpture ont fait la renommée de la marque. Et Stéphane Simons est sans conteste l'un des piliers de la réussite de Rackham, en donnant vie à des figurines uniques. Il s'est donc prêté aux questions des membres du forum afin que l'on puisse en découvrir plus sur la magie qui anime ses sculptures devenues de véritables références du genre...

Confédération Française du Dragon Rouge: Nom, prénom, pseudo, âge, photo, poste et dates chez Rackham?

Stéphane Simon: Je me présente Stéphane Simon. Sur le forum Confrontation, mon pseudo est Simon.s, mais sur Minicréateur, on me connaît aussi sous le pseudo egotyk. J'ai 42 ans. J'ai tout d'abord travaillé pour Fenryll, pour qui j'ai sculpté une cinquantaine de figurines. Ensuite, j'ai incorporé Rackham comme sculpteur de septembre 2001 jusqu'en 2010, c'est à dire à la toute fin de la société. A l'époque où je suis entré, les sculpteurs commençaient comme préparateurs de résines et l'on sculptait une fois par semaine. Au bout de six mois, j'ai intégré l'équipe de sculpteurs sous la houlette d'Alex «Aragorn» Marks.

CFDR: Que fais-tu depuis que tuas quitté Rackham?

Stéphane: Je travaille depuis la fin de Rackham en Freelance, car Rackham demeure inégalé en France en terme de structure dans notre petit monde du jeu de guerre fantastique avec figurines. Donc, le seul choix pour continuer de vivre de ma passion était de travailler pour d'autres sociétés. J'ai essentiellement travaillé pour Maelstrom Games, devenu au passage Mierce Miniatures. J'ai un peu sculpté pour EDEN. J'ai aussi collaboré pour Monolith avec le projet Conan, et actuellement, je suis sur Mythic Battle : Pantheon, coédité par Mythic Games et

STEPHANE SIMON



Monolith. A côté de ce travail, j'édite aussi mes propres créations: SIMONMINIATURES, pour me changer des travaux de commande et sculpter aussi ce que je veux.

CFDR: Quels sont tes futurs projets?

Stéphane: J'ai plusieurs projets dont je ne peux pas parler. Pour ma gamme, je suis actuellement sur le deuxième Cavalier de l'Apocalypse nommé WAR, sur un guerrier humain mercenaire pour accompagner Elrick et Lucius, aussi d'autres elfes noirs, un sorcier mort-vivant... Enfin pleins de trucs!



CFDR: Case libre : si tu veux dire quelque chose en particulier et quoi que ce soit, tu le peux!

Stéphane: Ben je suis content de vivre de ma passion. Après avoir acheté ma première figurine Citadel à 12 ans, je ne m'imaginai pas du tout en faire un métier un jour!

CFDR: Stéphane, n'en as-tu pas marre de sculpter toujours des méchants?

Stéphane: Non pas du tout! C'est ce que je préfère. Je jouais Chaos/Elfes noirs à Warhammer puis Morts-vivants, Ophidiens et Sessais à Conf. Je crois que c'est dans mes gènes!

CFDR: Après toutes tes brillantes réalisations, qu'est-ce que tu aimes le plus sculpter sur une figurine? Le visage, l'armure, la pose?

Stéphane: J'aime sculpter de la Fantasy au sens classique: Les muscles avec des armes blanches. J'aime poser les masses! C'est ce qui va le plus vite et ce qui est le plus «joyeux». Partir d'un fil de fer et mettre des bouts de pâte pour petit à petit voir apparaître un visage grimaçant de Nécromant, une Guerrière aux formes avantageuses, un Guerrier du mal impitoyable, un Nain ventru... Par contre, je ne suis pas fan de Science-Fiction. Sculpter des armes à feu ou des armures high-tech, c'est pas trop ma came.

CFDR: Pour enrichir ta gamme personnelle, comment est-ce que tu élabores les concepts? Fais-tu d'abord des dessins, t'inspires-tu à droite à gauche, ou fonces-tu direct à la sculpture?

Stéphane: J'ai évidemment pleins d'inspirations graphiques: Simon Bisley, Brom Frazetta, et beaucoup d'autres. Je décide de ce que je veux sculpter: Guerrier, Sorcier, Cavalier, Elfe, Orc... Ensuite, je regarde tous les dessins et sculptures que je trouve sur le sujet! Malheureusement, comme je ne sais pas dessiner, je commence directement sur la sculpture! C'est à dire la pose de l'armature en fil de fer. Par la suite, je pose les masses, puis tous les détails sont ajoutés petit à petit selon mon inspiration du jour. L'important, c'est d'avoir son propre style. Par contre, pour ma gamme personnelle, je ne compte pas le temps passé. Je n'y travaille que quand j'ai du temps «libre», donc l'élaboration est assez longue.

INTERVIEW



CFDR: Pour quelle raison as-tu choisi Martin Grandbarbe pour mettre en couleurs les splendides figurines provenant de ta gamme?

Stéphane: C'est venu naturellement! On se connaît depuis l'époque Rackham. On a passé quelques bonnes soirées dans Paris avec lui et quelques autres. Il est devenu freelance avant moi et quand j'ai voulu faire peindre mes figurines, car sans peinture une figurine n'est pas terminée, je me suis dit «J'en connais un de peintre, c'est l'ami Martin!». Son talent fait le reste! Il suffit de voir les photos de groupe de ma gamme pour voir la cohérence et la vie que sa peinture lui donne. C'est toujours un plaisir de découvrir de visu ce qu'il a réalisé! En plus on s'entend bien!

CFDR: Quel a été ton parcours professionnel depuis le début et comment en es-tu venu à la sculpture de figurines? Avais-tu suivi des études artistiques ou était-ce une vocation née d'une passion de jeunesse?

Stéphane: J'ai fait des études d'Histoire à Poitiers. Puis, je me suis spécialisé en Histoire médiévale en licence, mais en maîtrise ma passion a pris le dessus. Cela a commencé avec l'achat de ma première figurine à 12 ans, un troll de chez Citadel! Je me suis mis à peindre et à utiliser mes figurines dans Donjons et Dragons. Cette passion ne m'a jamais lâché, surtout avec des jeux de rôles comme Stormbringer ou Cthulhu, et des jeux de plateaux comme Full Metal Planet, L'an mille, Warhammer Battle...

Bref, j'ai testé plein de jeux! Je passais plus de temps à peindre et à jouer ou à sculpter et à fréquenter le club de Poitiers, l'Ordalie pendant mes études supérieures. Je me suis mis à sculpter mes premières figurines vers 15 ou 16 ans. Mais cela n'était vraiment pas pour en faire un métier.

Si bien qu'après mon service militaire et l'arrivée de Rackham et de leurs Barbares Sessais, ce fut la Révélation! Je me suis dit pourquoi ne pas en faire mon métier après tout! Après avoir fait mes premières armes

chez Fenryll, j'ai réussi à entrer chez Rackham en 2001... Et vous connaissez la suite!

CFDR: En matière de sculpture, quels sont les artistes qui te servent de modèles?

Stéphane: J'aime pas mal de sculpteurs. Pour la figurine, ceux que j'apprécie le plus sont Allan Carrasco, JAG, MIKH, Raul Garcia Latorre et Pedro Fernandez Ramos. Mais on peut faire une longue liste tellement il y a de talents!

CFDR: Te souviens-tu de tes premières réalisations? Les as-tu encore quelque part?

Stéphane: Oui j'ai encore pleins de «green» mal fichus dans une vitrine! Le premier blister fait pour Fenryll était les Zombies d'égouts. Si vous voulez rire, allez-les voir sur internet! Ils sont vraiment vilains et je me suis bien fait chambré à Rackham quand j'ai dit que c'est moi qui les avais sculptés!



CFDR: Quelle matière tu utilisais le plus pour la sculpture? Quelle est la combinaison parfaite pour toi?

Stéphane: Au début, je sculptais en «Greenstuff»/Duro. Je suis passé à la Fimo à l'époque Rackham. C'est beaucoup mieux et on peut tout faire avec la Fimo. C'est fin et elle reste molle tant qu'elle n'est pas cuite, contrairement au Duro qui durcit en 3/4 d'heure.



CFDR: Quels conseils donnerais-tu à ceux qui veulent s'essayer à la sculpture de figurines? Lire des bouquins ou suivre des forums, participer à des stages ou être un parfait autodidacte?

Stéphane: Avaler les livres d'anatomie, c'est le plus important! Avoir les bases et ensuite les adapter au résultat souhaité. Tout est bon pour progresser, surtout avec Internet qui facilite les échanges entre les gens du hobby. Le principal conseil que je donnerais: Travailler tout le temps, ne pas hésiter à refaire ce qui ne va pas, écouter les conseils des pros quand on débute et avoir de l'humilité, on ne fait que «des petits bonshommes en pâte»!

CFDR: On connaît ton talent pour la mise en valeur de figurines à couper le souffle. Mais qu'en est-il de ton goût pour le jeu? As-tu d'ailleurs joué à Confrontation et qu'en retires-tu?

Stéphane: C'est le jeu qui m'a amené à la sculpture. J'ai fait des centaines de parties de Donjons et Dragons et d'autres jeux de rôle. Le wargames avec figurines est venu après, avec par exemple: Warhammer Battle, Warzone, Chronopia, Fantasy Warlord et Confrontation. Ce dernier a été un choc tant pour la qualité de ses figurines que pour la nouveauté du format avec les cartes! Un bon jeu avec une vision artistique et une ambition jamais vue à l'époque. Je remercie Jean Bey de m'avoir fait participer à cette aventure fondatrice!

CFDR: La Confédération Française du Dragon Rouge a repris certaines de tes figurines personnelles pour les adapter au jeu Confrontation, comme l'Apostat d'Arionce chez les Ophidiens. Que penses-tu de leur intégration et de celles provenant de chez Mierce?



Stéphane: Je trouve que l'Apostat est bien fait, Grande Taille s'imposait, j'aurai aimé le testé! Pour les serpents, l'anatomie est différente mais bon il existe plusieurs sortes de serpents donc cela ne me dérange pas trop. Pour les Drones non plus, le choix des figurines ne me choquent pas, de toute façon c'est une armée assez hétéroclite. Sinon, il y a tellement longtemps que je n'ai pas joué que je ne me rends plus trop compte des caractéristiques.

CFDR: Pensais-tu qu'il subsistait une Communauté faisant encore vivre le jeu après sa fin commerciale?

Stéphane: Honnêtement, non! Je n'en savais rien. Mais je me doutais que les fans de Confrontation ne délaisseraient pas leur univers préféré ainsi.

CFDR: Officieusement tu peux nous le dire, préfères-tu la morphologie des serpents rackhamiens ou bien le style de Darkland?

Stéphane: Tim Fisher de Mierce ne voulait pas faire les mêmes serpents. Il fallait qu'ils soient plus humains et plus costauds, contrairement aux Ophidiens qui ont cette armure/bosse si caractéristique. Personnellement, j'aime l'originalité des serpents de Rackham! Alors merci à Christophe Madura!



CFDR: Crois-tu qu'un jour, tu pourrais sculpter une nouvelle figurine pour le plaisir ou pour tous les fans des peuples d'Aarklash?

Stéphane: Si j'en ai le droit et dans le cadre d'un projet construit, pourquoi pas! Pour le plaisir, je sculpte pour ma gamme car je n'ai pas de concept.

CFDR: Existe-t-il des concepts Rackham que tu as fait mais qui ne sont jamais sortis à la vente?

Stéphane: Je ne pense pas! Peut-être sur la fin... Kayl Kartan en plastique est-il sorti?

CFDR: Quelle figurine de chez Rackham t'a posée le plus de problèmes ou encore celle qui t'a pris le plus de temps?

Stéphane: C'est S'érum! Il m'a pris deux mois à cause des écailles! C'était le premier Ophidien et on ne voulait pas se rater! Deux mois, c'est excessif mais cela représentait bien l'esprit Rackham: La qualité avant tout!



CFDR: Quel est ton pire, car il y en a tous les jours, et ton meilleur souvenir de l'époque du Dragon Rouge?

Stéphane: Pas de mauvais souvenirs! Contrairement à certains qui gardent de mauvais souvenirs de Jean Bey, on s'est toujours bien entendu!

CFDR: Les membres de la Team Rackham ont gardé des liens solides entre eux et participent régulièrement à des projets communs. Mais n'avez-vous jamais pensé à créer un gros projet qui réunirait toute cette belle équipe légendaire?

Stéphane: Non! En tout cas il faut une personne/structure pour chapeauter ce genre de projet.

CFDR: L'expérience du Kickstarter de Conan avec Monolith pourrait-il te motiver à entreprendre et suivre un projet similaire basé sur Confrontation?

Stéphane: Cela dépend du temps, des conditions, ... En tout cas, un projet comme Conan demande un temps de fou sachez-le! Donc il faut vraiment s'y prendre 1 ou 2 ans avant de lancer un Kickstarter.

CFDR: Alors Stéphane, ça fait quoi d'avoir enfin une page Facebook pour donner des nouvelles à tes fans?

Stéphane: J'étais réticent car cela demande du temps, mais j'ai cédé sous la pression des amis qui me disaient que cela ferait une belle vitrine pour mon travail. Et je ne le regrette pas... Encore! Je plaisante bien sûr!

CFDR: A quand une inscription à un tournoi Confrontation pour pousser tes figurines?

Stéphane: Oula! Mes figurines sont rangées chez mon père au fin fonds de la Charente. C'est dommage, mais je n'ai plus le temps de jouer!

CFDR: Après Martin, Grégoire, Florent et Paolo, tu es le 5me à nous faire l'honneur de répondre à nos questions. Veux-tu désigner un prochain candidat de l'illustre équipe au Dragon Rouge?

Stéphane: Stéphane Ngyuen!

CFDR: Ou pourrions-nous te voir prochainement?

Stéphane: Alors cette fois je croise les doigts, mais je serai bien à Lorient les 12 et 13 novembre 2016 pour le salon de la maquette et de la figurine organisé par l'ami David Biechy et le Korrigan Maquettes Club. J'amènerai les figurines peintes par Martin et je ferai des démos de sculpture.

Merci encore à Stéphane pour nous avoir consacré de son temps afin de nous livrer une part de son univers, et nous lui souhaitons toujours plus d'inspiration pour alimenter nos vitrines en figurines époustouflantes.

Retrouvez Stéphane Simon sur son site: <http://simonminiaturesculptor.blogspot.fr/> ou sur sa page facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100011531299652&fref=ts>.





Si vous suivez un peu l'actualité de Confrontation sur Facebook, vous n'avez pas pu passer à côté du groupe Confrontation - Aarklash - Rag'Narok - Cadwallon qui est tout bonnement une véritable mine d'or pour les collectionneurs et les fans de Rackham. C'est pourquoi nous devons à tout prix faire connaissance avec le pilier de cette performance, Sylvano qui gère seul ce temple du jeu.

Bonjour à toutes et à tous. J'ai 45 ans et je m'appelle Sylvano Harvey. Je suis de Montréal, au Québec. Et bien oui, on est un peu des cousins de l'autre continent, au Canada. J'exerce le métier d'acteur, scénariste et je touche à quelques cordes dans le milieu artistique.

On me demande parfois si je me souviens de la manière dont j'ai découvert le jeu Confrontation ! Oh que oui, je m'en souviens ! Pour élaborer un brin, j'ai découvert Confrontation la toute première fois alors que le jeu venait de passer à Confrontation 2. En boutique, un blister de Fianna du clan des Sessairs m'a immédiatement séduit. Ensuite, j'ai regardé un peu les autres blisters là « bam ! », j'étais entièrement fan ! Quelle qualité de sculpture franchement ! Moi qui collectionne et joue à des jeux de figurines depuis l'âge de 14 ans, je n'avais jamais vu de telles figurines jusqu'à lors.

C'est sans conteste les Keltois du clan Sessairs qui reporte la palme de mon armée préférée. Je suis un fan des Barbares de manière générale ! Et donc j'alimente naturellement une passion pour les figurines barbares. Donc les Keltois et plus précisément les Sessairs sont sans aucun doute mes favoris et de loin. Bon, j'avoue qu'ensuite vient l'armée de Cadwallon qui malheureusement est sortie vers la toute fin de Confrontation. J'aurais aimé les jouer d'avantage durant la belle époque ! Mais sincèrement, j'ai toutes les armées et je les aime toutes ! Juste penser aux Nains de Mid-Nor, une armée unique à Confrontation, permet de se rendre compte du niveau

SYLVANO HARVEY

de l'univers. Quels merveilleux concepts qui ont tout déchiré !

Mon meilleur souvenir est sans doute les campagnes que j'organisais à cette époque. J'étais animateur dans une boutique de jeux. J'ai fait « rentrer » la game complète de Rackham dans les rayons. En moins d'un mois, j'avais réussi à avoir un bassin de plus de 43 joueurs. Nous avions plusieurs tables de jeux. Les gens étaient passionnés. Je me suis fait des amis incroyables grâce à ce jeu et nous le sommes toujours après autant d'années. Je me souviens des concours de peinture, les parties fulgurantes, des soupers au restaurant en groupe après les journées de Confrontation. Une sacrée nostalgie qui vient me chercher sans arrêt !



Ma page communautaire Confrontation - Aarklash - Rag'Narok - Cadwallon a été conçue pour partager avec la communauté de puristes et les fans, les nostalgiques, les peintres etc... On ne se cachera pas que Rackham, c'est de l'Art à son Apogée. Bien sûre, c'était plus qu'une religion pour eux. Les figurines sont à couper le souffle, les illustrations... Mon Dieu... que



du beau ! Ils ont été chercher la crème de la crème : Paul Bonner, Edouard Guiton, Didier Poli, Paolo Parente et j'en passe. Donc comme j'étais un fan très discipliné, je me devais de partager avec les autres toutes les trouvailles que j'avais amassé au cours des années : Illustrations rares, concepts non validés, tous les « goodies » de Rackham, articles promotionnels, figurines VPC, éditions limitées, exclusives, les cartes postales, les livres, les autocollants, les dédicaces... Bref, tout ce qui existe de Rackham ! Je redouble d'effort pour tout trouver et ainsi le partager. Je voulais que ça devienne la page référence pour la Communauté et je crois que c'est très bien parti ! J'ai commencé à référencer tout ce que je trouvais dès que j'ai commencé à m'intéresser à Rackham. Lors de la sortie de C2, j'ai immédiatement tenté de tout trouver ce qui était potentiellement disponible. Je l'ai fait pour ma collection personnelle dans un premier temps. Je suis allé jusqu'à me procurer les cartes illustrées de figurines exclusives à l'Italie par exemple, comme Néran, Hogarth le Colosse etc. Je voulais tout posséder et je le fais encore d'ailleurs. C'est devenu une passion et presque une maladie ! Cependant, Facebook n'existait pas encore à cette époque. Il y avait peu de moyen de « partager » toutes ces trouvailles avec les gens.

Sur la page, nous avons à ce jour 1428 fans. Et depuis la création de la page, que 2 personnes seulement ont retirées leurs « J'aime ». Que Danu ait pitié de leur âme impie ! Je crois que nous avons un beau bassin de fans de partout dans le monde. Les gens partagent avec nous leurs collections, figurines peintes ou autres éléments. J'espère un jour avoir tous réunis sur cette seule page ! Comme je suis de Montréal, il était extrêmement difficile de se procurer les trucs les plus rares comme certaines éditions limitées. Il me manque plusieurs ex-libris ou des lithographies. J'ai aussi quelques figurines qui ont été abimées avec les années et que je tente de me procurer à nouveau. Sinon, je dirais que oui, les lithographies sont des trucs que je cherche à me procurer absolument !

Depuis le début, j'ai remarqué que les fans sont tous très nostalgiques. Il semble d'ailleurs y avoir une bonne communauté en France, ainsi qu'en Italie et Angleterre. N'oubliez jamais que le jeu n'est pas mort tant qu'il y a des joueurs avec des figurines.



Il faut juste se retrouver et jouer. J'en veux pour preuve car ici, je recommence à monter un bassin de joueurs afin de nous y remettre. C'était difficile au départ. Les figurines arrivaient au compte goûte et les éditions limitées, fallait même pas y penser ! Pour l'anecdote, j'ai payé Tanath le jeune cornu 85\$, Shanys l'ombre à 75\$ à l'époque où elles sortaient en France car on n'arrivait pas à les avoir chez nous. Mais en peu de temps, je me suis mis au travail dans une boutique. J'étais en charge des commandes. Le distributeur était « Le Lion Rampant » et le gars qui s'occupait de Rackham était un fan, donc je suis devenu super ami avec lui, et avec Rackham directement, en partageant les liens de mes campagnes, les prix que j'offrais de ma propre « poche » et que la boutique où j'organisait les événements, Le Valet d'Coeur, offrait. Rapidement je me suis mis à pouvoir faire « rentrer » au Québec les éditions limitées et exclusives et même quelques VPC. J'ai dépensé sans regarder dans tout ce que je pouvais me procurer!

Certains me demande à quand un tournoi au Canada ! Hahaha, je vais laisser ça à quelqu'un d'autre. J'explique et j'espère ne pas vous ennuyer avec mes longues réponses. Je suis, enfin je crois, un excellent joueur de Confrontation, mais ce que j'adorais de ce jeu, était son dynamisme, pas du tour par tout, mais un jeu super stimulant, ou tu es toujours impliqué à chaque mouvement de figurine. Ce que je recherchais était plus une grande camaraderie, du jeu à couper le souffle, des parties mémorables. J'ai donc toujours opté plus pour des Campagnes ou des Liges que pour des tournois. C'est moins compétitif, plus agréable, l'énergie moins accrochante avec les « joueurs abusifs ou mauvais perdant » et ça a super bien fonctionné durant toutes ses années! J'ai également organisé et participé à des tournois, mais je dois avouer que nous avons moins aimé. Ce que j'ai fait aussi, c'était de mettre un coupon de participation à une confrontation, signé par les 2 joueurs, pour chaque confrontation faite durant les

journées officielles que nous avions. Puis le dimanche, j'effectuais une pige de noms dans cette boîte pour offrir des prix, ce qui donnait une chance aux nouveaux joueurs sans expérience, sans tactique, sans posséder une grande gamme de figurines, de gagner des prix. C'était un pari gagnant car les joueurs venaient en grand nombre et n'avaient pas peur d'affronter un champion ou un intermédiaire. Car ils avaient une chance de gagner quand même un prix, tout autant qu'un expert.

Je connais un peu la Communauté française. J'ai même dû trafiquer avec 2 amis français pour avoir ma carte de membre à l'époque et pour avoir mes figurines exclusives d'Alyena. parce qu'une copie c'est vraiment pas suffisant on en conviendra tous. J'étais donc non-officiellement français. J'ai des contacts avec les différentes communautés par la page fans. J'aimerais vraiment que ça prenne forme à nouveau.



Ici au Québec, ce qui rendait le truc difficile, c'est que seul le Québec est français alors que le reste du Canada est anglais. Donc il était très difficile d'envisager une Confédération. J'ai tenté de voir mais c'était super complexe à gérer.

J'aimerais tellement que les Confédérations s'unissent et pouvoir reprendre la licence Rackham afin que nous puissions relancer de ce fait le jeu. On s'entend qu'il est clair qu'il y a suffisamment de fans. Mais les délais de Legacy Miniatures et le coût des figurines actuelles ne pouvaient pas relancer seul Rackham. Et c'est sans compter sur les piètres mélanges de figurines dans leurs boîtes. Dites moi qui va jouer Drac Mac avec 6 Fiannas? Sérieusement ? Nous sommes tous en contact via les forums, la page de fans. Nous avons d'ailleurs des



artistes de Rackham sur la page et plus globalement sur les forums. Je suis certains que nous pourrions relancer le jeu, participer à des créations et du brain-storming. Un Kickstarter et tout est reparti ! Il faut juste imaginer un Kickstarter avec 3 clans qui n'ont pas été fait, exemple Sessair, Griffon, Acheron, une fois terminé, constater l'intérêt des gens, si c'est un succès on continu, Alchimiste, Dévoreurs, Cynwall,... Je sais que si on arrive à regrouper suffisamment de fans, en un ou 2 endroits stratégiques comme par exemple le forum et la page fan, que nous pouvons démontrer un internet international une fois de plus, avec quelques milliers de personnes, on pourrait faire relancer la machine à vapeur. Rien n'est mort, c'est évident. Comme je disais, le truc qui nous tient les mains liées est la licence. Comme je suis acteur et scénariste, j'ai même en tête de faire une petite série web dans l'univers de Rackham, juste pour les fans. Ça pourrait toucher aussi un autre public qui, par le biais de cette série, pourrait s'intéresser au jeu de figurines mais surtout à l'univers riche. Je me demande à quel point la licence nous « bloque ». Je me demande si légalement en ayant l'approbation et la permission des illustrateurs de concepts non validés, nous ne pourrions pas faire ces figurines sur un Kickstarter en promesse d'un pourcentage de rétribution et travailler avec les sculpteurs de Rackham. Ce serait vraiment plus agréable que d'aller chercher des figurines non-officielles faites sans droits et royalties car c'est malheureusement le cas. En plus, avec un Kickstarter, on touche un grand nombre de fans de figurines, qui eux, embarqueraient d'office dans l'univers de Rackham.

Je sais que vous organisez des concours de peinture. Bien sûr, je serais prêt à y participer pour défendre les couleurs de la feuille d'érable. J'ai perdu la main très honnêtement, mais oui, pour un daltonien je me débrouillais pas. Ça m'obligerait même à peindre mes Sessairs pour les jouer! Voyez-vous, je vais bientôt avoir terminé de collectionner toute la game de figurines, et j'envisage de les avoir toutes peintes au grand

INTERVIEW

QUEHUARUCHO L'INSOUMISE

10

5

5-5

6-4

-

6

2

« Mon corps est mon temple sacré »

Équipement : Épée Keltouise de bronze

Compétences : Ambidextre,

Mercenaire, Vivaces, Assassin.

Rang : Champion Spécial de Cadwallon

69



complet. Projet de fou n'est-ce pas? Certain seront de qualité « table top » comme on dit, d'autres auront le luxe d'être traités en « show case ». J'ai par ailleurs quelques figurines peintes par des pros, comme Thierry Husser, un ancien peintre de Rackham, qui m'a fait mon Tanath. Je terminerai en vous disant de ne pas laisser ce jeu mourir. Tout ce qu'il faut est un petit groupe de 5 ou 6 joueurs autour de vous, se trouver un peu de temps et jouer. Et venez partager vos images, vos expériences, votre collection sur la fan page, comme vous le faites avec la Confédération. Dites à vos amis de s'y joindre, ils trouveront tellement de truc rare sur cette page, il est impossible qu'ils soient déçus! Continuez de peindre et de jouer. Le coeur d'Aarklash bat dans le coeur de chaque fan, il ne s'éteindra qu'avec nous!

SYLVAPIO HARVEY

<https://www.facebook.com/Cadwallon/?ref=ts&fref=ts>



BENOIT CAUCHIES



Pour ce numéro, nous faisons connaissance avec un artiste qui a donné du volume au travail de Paul Bonner sur le célèbre Garde du Corps Cadwë. Benoit Cauchies répond à nos questions pour la Newsletter et nous offre un regard sur le monde de la sculpture.

Bonjour à tous les lecteurs, Je m'appelle Benoit Cauchies. Originaire d'Angers, j'ai 48 ans aujourd'hui. Contrairement à beaucoup de sculpteurs et figurinistes, je n'ai pas été bercé par le monde du jeu et les figurines, étant enfant ou adolescent. J'ai commencé à jouer à Dungeon et Dragon en 1990!! J'avais 22 ans déjà. J'ai donc, comme il se doit, posé des aplats de Humbrol sur quelques figurine Grenadier, Ral Partha, Mithril ou GW avec le socle gravé à la main... C'était une autre époque...

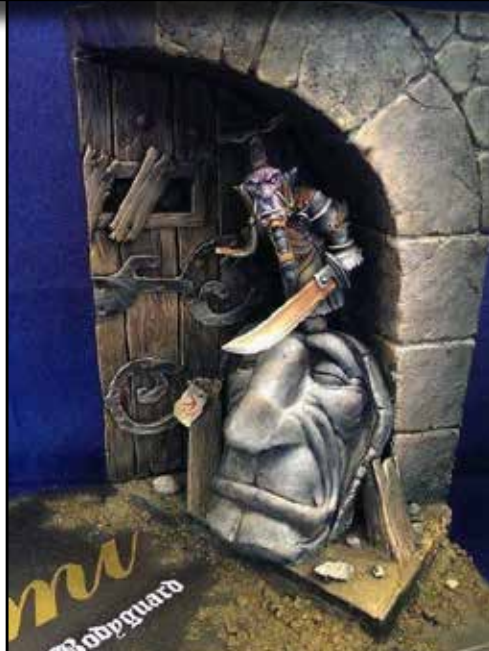
Et justement, à cette époque, j'étais prothésiste dentaire. Et j'ai utilisé de la cire pour créer ma première figurine que j'ai coulée en acier. Pendant mon service militaire, en tant que prothésiste dentaire, j'ai continué à sculpter à la cire. C'était plutôt des petites pin up en ce temps là. J'ai dû rencontrer des gens de la figurines lors d'un salon du modélisme. Làbas, je suis rentré en contact avec Thierry Abgrall qui développait la gamme Armageddon. Il m'a donné mon premier pain de Milliput et c'était parti.

J'ai donc commencé vraiment la sculpture avec du Milliput sur armature à partir de 1992. Comme je me débrouillais pas trop mal, j'ai abandonné la prothèse dentaire et j'ai cherché des éditeurs. Je suis rentré en contact avec Christian Sauvé de Nemrod pour qui j'ai commencé à faire des figurines historiques. N'oublions pas, il n'y avait pas d'internet à l'époque. Seuls les salons et les revues spécialisées permettaient d'avoir des contacts et une vision de ce qui se faisait. Ca semble fou aujourd'hui mais il y a 20 ans, on envoyait les documents et

autres concepts par la poste... Pas de photos de WIP non plus pour l'éditeur en ce temps là. Mais avec le temps, les clients se sont multipliés et internet a drolement facilité les échanges.

Je connais la gamme Confrontation depuis le début de leur création je pense. Je dirai vers la fin des années 90. Mais pour être honnête, je n'ai pas suivi de près ce qui sortait. Je savais qu'il y avait de bons dessinateurs et que les figurines étaient plus belles que toutes les anciennes marques. Je les voyais d'ailleurs passer dans les concours ou dans des magazines.

J'aurai aimé pouvoir dire que je suis un fidèle admirateur du travail de Paul Bonner et ce depuis longtemps. Et qu'il me tardait de pouvoir reproduire une de ses œuvres en figurine... Mais c'est du pipo je ne vais pas mentir...



la magnifique peinture de Diego Esteban Perez l'a rendu vraiment top.

Amis lecteurs, je n'ai pas rejoué à un jeu de rôle depuis 23 ans ! Jamais non plus à un jeu de plateau ! Donc sincèrement désolé mais je n'ai jamais joué au jeu Confrontation. Je ne savais donc pas plus qu'il y avait encore une vraie communauté française autour du jeu.

A y repenser sur l'aventure Rackham, j'ai bien connu Jérôme Otremba et Mikh aussi. J'en ai connus d'autres aussi dont certains de nom seulement. Je pense également à Stéphane Nguyen ou Guillaume Hemery que j'ai croisé en vitesse.

Je voudrai bien parler de mes projets de sculpture mais le soucis avec les projets, c'est qu'on ne peut pas trop en parler avant, à part les projets personnels peut-être. Mais depuis plusieurs années, je n'arrive pas à les mener à terme. Car comme vous pouvez l'imaginer, les commandes pro prennent toujours le pas sur le reste, logiquement.



Bien sûr, je connaissais vaguement son travail. J'avais déjà vu certaines de ses peintures aussi. Mais dans le cas du Garde du Corps Cadwë, c'est tout simplement MUMI qui m'a proposé de reproduire cette fameuse peinture de Paul Bonner. Comme je suis assez friand des sujets fantastiques, j'ai tout de suite accepté le projet. Le résultat n'est pas trop mauvais au final et



INTERVIEW



Personnellement, je suis toujours plus attiré par l'anatomie féminine et plus largement par l'univers fantastique. J'ai aussi commencé à modeler et sculpter avec de la terre. C'est surtout pour faire de la vraie sculpture. J'aimerais vraiment pouvoir y passer plus de temps. Pour le moment, je peux dire en tout cas que je n'ai pas d'autres projets concernant l'univers d'Aarklash.

Je terminerais en m'adressant à ceux qui s'interrogent sur la sculpture de figurine en tant que métier à temps complet. Je dirai que si on peut garder un boulot avec un salaire fixe et des garanties (sécu, congés payés , retraite), c'est l'idéal. Le métier a beaucoup évolué. Le niveau ne cesse de progresser et l'arrivée de la 3D est une donnée de plus à prendre en compte et à envisager. Cela dit, un mauvais sculpteur 3D reste un mauvais sculpteur tout court. Je ne connais pas de bons sculpteurs 3D qui ne maîtrisent pas la sculpture traditionnelle en même temps. Sinon, il faut s'accrocher, travailler sans relâche pour gagner en maîtrise (ça demande quelques années de pratique). Il faut savoir travailler seul car rares sont les sculpteurs qui travaillent en groupe. Ce qui est remarquable malgré tout avec internet , c'est que l'apprentissage est quand même plus aisé qu'avant. Mais au quotidien, sans patron, il faut savoir se motiver pour faire des heures de travail et pouvoir gérer les retards de paiement. Et oui, on est aussi son propre comptable. Bref, on est libre, mais ça a un prix... Faire de son hobby un vrai travail n'est pas toujours aussi idyllique qu'on pourrait le penser. Mais je souhaite plein de réussite à ceux qui se lance dans l'aventure.

ВЕРПОИТ САУЧИЕС



FRANCOIS LOZACH



Si vous avez suivi le 13ème numéro de la newsletter, vous n'êtes pas sans savoir que le groupe de peintres Chestnutink est très actif et apprécie tout particulièrement la gamme de figurines Confrontation. Nous partons à la rencontre de l'un de ses membres, François Lozach.

Salut à tout les lecteurs de la Newsletter. Je m'appelle François Lozach. J'ai 36 ans et je suis auvergnat. Mais je vis actuellement en région parisienne et ce depuis 2001. J'ai commencé la peinture sur figurine il y a 5 ans environ... J'ai commencé en achetant le grand livre de la peinture. Donc je n'ai pas commencé par jouer cela va s'en dire. Mais j'ai voulu peindre pour obtenir les créations qui me faisaient rêver depuis longtemps comme notamment celle de JBT, la première personne de ce milieu que j'ai connu à l'époque. Puis j'ai fait des figostages avec bien évidemment JBT, mais aussi Laurent Eposito, Massive Voodoo, Martin Grandbarbe et d'autres... Ca m'a permis de m'améliorer sur mon approche de la peinture.

En fait, j'ai connu la marque Rackham après sa fin. Je n'ai donc pas joué à la grande époque. En revanche, j'ai été impressionné par les peintures sur les cry havoc, mais aussi les décors de fou ! Martin grandbarbe et Vincent Fontaine en sont des exemples pour moi. J'avoue que j'ai très peu essayé le jeu. En fait, ça ne m'attire pas plus que ça il faut dire... Pas Conf en particulier, mais aussi tout les autres jeux et dérivés. J'ai joué un peu avec la version Age du Ragnarok. Mais définitivement, le pré-peint, c'est pas pour moi !

Mon meilleur souvenir Rackham serait sans conteste les concours où l'on voyait par la suite les lauréats dans les cry havoc : David Ayrat, Mohand etc... Ils ont eu la chance de vivre cette époque en tant que peintres... Mo, je n'étais même pas encore peintre lorsque tout ça battait son plein... Si on se demande pourquoi je choisis telle ou telle figurine Rackham pour faire des

scénettes, je dirai volontiers que lorsqu'une figurine me plaît, je ne sais pas pourquoi mais avant même de voir comment je vais la peindre, c'est avant tout une vision de la scène qui me motive... Si je la vois en situation, c'est ça qui déclenche mon achat ! J'aime essayer de nouvelles choses dans la construction ou bien dans les techniques. Par exemple par le travail de l'eau ou de la neige. L'inconvénient, c'est que ça augmente considérablement le temps nécessaire à résultat final ! Peindre une figurine de concours sur un socle de jeu, ça demande du travail. Mais si l'on ajoute un socle complexe à préparer, travailler puis peindre, je double en général mon temps de travail rien que pour cet ajout. Et parfois, je m'en veux !



La bonne méthode que je recherche toujours dans mes travaux, c'est définitivement trouver la bonne consistance de dilution pour la technique que je veux utiliser. Mais aussi et à ce propos, c'est adapter tout ça sur les différentes marques de peintures. Car elles ne réagissent pas pareil croyez-moi. Une fois que cette histoire de préparation de mes mix de peinture est ok, tout roule... Bien sûr, utiliser une technique comme la peinture dans le frais, chose qui n'est pas routinier pour moi, me demande plus de concentration. Mais pour moi, à chaque situation sa technique... Je n'ai pas de routine et je change ma méthode selon ce que je veux faire. Il faut savoir s'adapter à la figurine. Je ne suis donc probablement pas très bon dans une technique en particulier, mais pense être plutôt polyvalent.



Avec des amis peintres, on a créé Chestnut Ink pour créer une émulation entre potes. L'équipe se constitue de Johann Puech, Frédéric Raoul, Raphael Chemouny et Michael Chevrolier. On se voit de temps en temps. On essaie de poster régulièrement des articles sur ce que l'on fait, sur ce que l'on aime. On essaie de partager nos idées et créations avec les gens. Tout ça nous donne l'occasion de mettre en place nos tutoriels précis avec des codes couleurs et des explications détaillées. D'ailleurs, si vous voulez voir ce que l'on fait, n'hésitez pas à vous rendre sur notre page: <http://chestnutink.blogspot.de/2016/03/comment-faire-une-eepe-de-lave-how-to.html>

Par exemple, les petits schémas, c'était l'idée de Johann... C'est ça qui est bien dans notre groupe. Chacun a apporté ses idées pour créer quelque chose d'unique! On fait des reviews, car après un temps et un peu de visibilité, certains partenaires nous demandent de tester des choses pour eux... Mais aussi des potes à qui on achète des figurines lorsqu'on se lance des défis internes... Bientôt, un nouveau défi va commencer pour info mais surprise!



INTERVIEW



J'ai découvert la Communauté Française du Dragon Rouge en fouinant sur le web... Je ne savais pas qu'il y en avait une. C'est chouette que ce genre de communauté existe et prospère. Dans l'absolu, je trouve super qu'il y ait encore des fans de Rackham qui discutent, aussi bien pour jouer que pour l'univers mais aussi et surtout pour peindre des figurines !!

Mes futurs projets gravitent autour de Cadwallon... Je crois que c'est ma partie favorite de Rackham. J'ai quasiment toutes les figurines. En ce moment, j'ai commencé la milice. D'ailleurs, je voudrais les présenter sur un seul socle scénique ! J'ai déjà fait ma figurine préférée si vous avez remarqué, Isabeau la secrète, mais aussi l'Ogre Mercenaire. J'ai un faible pour lui aussi ! Ça serait sympa de participer à vos concours de peinture. Il faut juste que je trouve le temps. Lorsque j'ai un projet en cours, commencer un autre juste pour un concours n'est souvent pas possible. Mais je m'inscris à des concours en ligne de temps en temps si le thème me permet de participer avec mon projet en cours, ou un projet déjà terminé. Par contre je participe à des concours français (Sèvres, AFM montrouge) et étrangers (SMC). Bien sûr, c'est stimulant de se tirer la bourre pour les concours avec les potes de Chestnut Ink ! Voilà, j'espère qu'on aura l'occasion de discuter peinture au détour d'une conversation. Bon glaci à tous !

FRANÇOIS LOZACH

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



ALLAN CARRASCO



S'il y a des personnes dotés d'un talent inné, Allan Carrasco en fait indéniablement partie. En permanence évolution, améliorant sans cesse sa technique et son style, il a été primé à de nombreuses reprises de récompenses prestigieuses pour son travail toujours plus impressionnant. Suite à son diorama sur les Orques des forêts d'après Paul Bonner, il nous livre un peu de ses secrets sur le monde de la figurine.

Et bien merci à tout le monde de m'accueillir dans votre numéro de la newsletter et surtout bonjour à tous. Je m'appelle Allan Carrasco. J'ai 31 ans et actuellement, je vis dans le sud-est de la France, dans le département des Alpes de Haute-Provence.

Je suis sculpteur freelance. Je réalise des figurines sur commande pour divers clients. J'ai commencé professionnellement en 2004. J'ai bossé pour pas mal de boîtes Françaises et étrangères, notamment Ilyad Games à mes débuts, Hazgaard Editions, Métal Modèles, Darkage, Enigma Miniatures... J'ai été aussi un des créateurs de Kraken Editions qui éditait le jeu Alkemy et pour lequel j'ai sculpté une grosse partie de la gamme entre 2007 et 2009.

Je suis ensuite revenu au freelance en travaillant pour SmartMax (smog1888, mauser earth), Figone, Eden, Studio Mcvey, Mierce Miniatures, Kingdom Death et j'ai fait quelques pièces historiques pour Pegaso et Alexandros Models. J'ai quelques clients dont la collaboration dure depuis des années et d'autres récents ou avec lesquels je n'ai fait qu'une pièce. J'aime cette variété à la fois des sujets, échelles, matériaux. J'ai la chance de pouvoir choisir ce que je fais et pour qui. De plus, j'ai souvent une marge de manœuvre lors de la sculpture voire une quasi carte blanche dans certains cas, notamment sur la gamme Black Sailors.

Mon début dans le monde de la figurine a commencé lorsque j'ai acheté un White Dwarf à l'âge de 9 ans. Puis j'ai réellement



commencé à 12 ans par du warhammer 40k. Le côté créatif comme la peinture ou le modélisme et la force évocatrice de ces univers m'ont plu d'emblée.

Lorsqu'on parle de figurines, je ne crois pas qu'il s'agisse de style mais plutôt d'imaginaires. Je suis clairement fantastique même si pour moi il n'y a pas vraiment de séparation. J'avoue cependant que la figurine historique m'ennuie un peu. Je n'aime pas trop comment « l'Histoire » est représentée. Les canons esthétiques sont plutôt restreints et il s'agit presque toujours de soldats... la guerre, l'armée, les fachos... Ça suffit, l'histoire ne se réduit pas à ça!



Difficile à dire ce qui m'a le plus motivé pour me lancer dans la peinture et la sculpture. J'ai toujours beaucoup dessiné étant enfant, utilisé feutres, crayons, peinture. Et je fabriquais beaucoup d'accessoires et de décors pour mes jouets. J'imagine que la figurine était la suite logique. La sculpture est venue naturellement, après avoir atteint

un bon niveau en peinture on essaye de se distinguer en bidouillant les modèles du commerce, et à force de bidouiller on finit par les faire entièrement. Je n'ai jamais vraiment pensé en faire mon métier.

La vie est mon univers fantastique préféré ! La magie de la vie, ce que l'on peut découvrir derrière la façade que l'on nous présente trop souvent comme la seule vérité. En ce qui concerne les univers ludiques, j'aime toujours bien 40k, la fantasy au sens large, les univers visuels d'un Moebius plus ancré SF, la Mythologie, beaucoup de choses me plaisent en fait. J'ai été joueur mais ça fait bien des années que je n'ai pas lancé les dés. ça ne me manque pas.

Lorsqu'on me demande d'évoquer les artistes qui m'ont donné envie de me lancer dans l'aventure, je dirai très simplement les nombreux talents que je voyais primés au golden demon fin 90 début 2000 m'ont poussé à vouloir en être aussi et les côtoyer.

Et concrètement, le simple temps passé, les heures, les soirées, parfois les nuits à peindre minutieusement ces petits objets me plongeait dans une agréable méditation. Je crois que le cerveau bascule dans un autre état lorsqu'on se centre sur une activité plaisante un long moment. On se sent bien et le



INTERVIEW



temps n'a plus cours, la petitesse de l'objet non plus.

Quant à mes passions, je ne suis pas une de ces personnes multipliant les activités et vivant à fond la caisse, même si parfois ça fait envie ! J'ai besoin de calme et de faire peu de choses pour être satisfait donc mes activités artistiques sont amplement suffisantes. J'ai d'ailleurs toujours trop peu de temps à leur consacrer. Je m'occupe de ma fille, je lis et j'essaie de trouver un peu de temps pour aller en nature ou voir des amis.

Le souvenir de mon premier Golden demon remonte à mes 17 ans, lorsque j'étais un gosse ! Alors imaginez la joie ! J'y croyais pas trop ! Quand j'ai vu la vitrine j'ai cru avoir remporté un bronze alors que j'étais premier ! Très bonne surprise du coup.

Actuellement la sculpture est mon activité privilégiée, car je suis à l'aise techniquement. En dessin je suis limité. Mon niveau ne me satisfait pas donc je dessine moins souvent. C'est pourtant un médium que j'aime car il est beaucoup plus spontané. On arrive vite à quelque chose alors qu'en sculpture c'est toujours long. Cette spontanéité me manque et ça rend parfois le travail pénible. Je suis souvent exaspéré de ne pas arriver plus vite à mes fins.

Ma recherche d'inspiration dépend de sur quoi je bosse. Les commandes nécessitent le respect d'un concept ou de critères et donc pour certaines références en général, je ne m'en tiens pas qu'au concept j'ai besoin d'aller chercher précisément des photos, d'animaux par exemple, pour être au plus proche. Sur des pièces personnelles, l'approche peut être différente. Je dessine un peu et la sculpture se fait dans ma tête voire dans certains cas apparaît formée comme une vision mais c'est plus rare ! Les projets personnels sont généralement reliés à mes sujets d'intérêt. Il est donc logique qu'ils apparaissent d'eux-mêmes, qu'ils s'imposent à moi. Ensuite il convient de les mettre en forme. J'ai plusieurs ouvrages que je consulte régulièrement, beaucoup

d'art « premier », amérindien, thérapeutique et directement lié au cosmos, à ce qui fait le quotidien de ces cultures. Je suis fasciné par la force qui se dégage de la plupart de ces œuvres. Force qui est absente de la plupart des productions artistiques que je vois chaque jour sur internet ou dans les expos, y compris les miennes.

Pour la peinture de Paul Bonner, il s'agit d'une commande de collectionneur. C'est lui qui a choisi l'illustration et c'est bien tombé car c'est une de mes favorites dans l'univers de Confrontation. Faire des pièces uniques est plaisant car on n'a pas à penser aux contraintes de moulage et à adapter sa sculpture. Ça fait un souci en moins et on est plus libre. J'adore les orcs, j'adore le travail de Paul. La véritable difficulté étant de coller à l'illustration d'un point de vue stylistique et de reproduire un « toucher » ce que je ne suis pas parvenu à faire à mon sens. Il y a pas mal de choses que je n'aime pas, que j'aurais aimé refaire mais bon il faut bien s'arrêter à un moment et livrer la pièce ! Au total le diorama m'a pris 7 semaines de travail. La plus grosse difficulté aura été de reproduire le style.



Ce qui est dur c'est qu'au fur et à mesure de l'avancée du travail je me rends compte que l'illustration est largement supérieure à ce que je suis en train de faire, mais bon il faut terminer et faire de son mieux.



J'en ressors tout de même un soulagement car je vais pouvoir passer à autre chose et comme toujours une insatisfaction car j'y vois bien des défauts. Néanmoins le client était très content et ça, ça fait vraiment plaisir. Au passage, Paul Bonner a aimé aussi !

J'ai connu l'univers de Rackham par leurs figurines, dans un magazine je pense, un casus belli peut-être. Je n'ai par contre jamais essayé le jeu Confrontation.

J'ai évidemment suivi le travail de l'équipe de Rackham. Il y a eu un âge d'or où tout ce qui sortait de chez eux était original et de qualité. Ça a décliné par la suite avec les départs successifs de nombreux sculpteurs. J'ai acheté et peint plusieurs de leurs pièces, j'ai aussi participé à deux concours de peinture à l'époque au Monde du Jeu 2004 et 2005 je crois. J'ai suivi certaines personnes par la suite et je suis en contact avec certains d'entre eux de temps en temps, des sculpteurs et peintres. Je ne connaissais pas vraiment la Communauté française du Dragon Rouge. Et je ne savais pas qu'elle avait perdu non plus. Même si c'est logique après tout, le jeu existe, si on aime pourquoi abandonner ?

S'il y a un seul conseil que je peux donner aux lecteurs qui se lancent dans la sculpture ou la peinture, je dirai de ne pas se forcer, au début du moins. Il faut choisir des sujets qui nous motivent et le faire parce que ça nous fait plaisir : C'est la clef ! L'obligation est contre-productive.

Je ne propose plus de Figostage actuellement. J'en ai fait il y a plusieurs années, peinture et sculpture mais les derniers cours étaient ratés à mon sens. Il aurait fallu cadrer plus et sélectionner les personnes. Mon implication aurait dû être plus sincère. L'impulsion ne venait pas de moi donc j'ai arrêté. Concernant mes futurs projets, je continue à faire du freelance. En général, mon planning est plus ou moins prévu pour un an. Cette année, je ne l'ai volontairement pas organisé mais j'ai largement de quoi faire.

INTERVIEW



J'ai essayé de me garder du temps pour des créations personnelles ces derniers mois. J'ai une pièce de 30cm en cours en plastiline qui avance peu, une autre de 22cm basée sur un vieux dessin qui j'espère se terminera bientôt. J'ai aussi sculpté un buste de femme Maya dont je ferai faire quelques tirages.

La nuit dernière m'est venue l'idée de quelques personnages en terre cuite de style non réaliste inspirée de statuettes pré-colombiennes. On verra, peut-être que ça donnera quelque chose...

ALLAN CARRASCO





Si vous suivez un peu l'actualité de Confrontation sur Facebook, vous n'avez pas pu passer à côté du groupe Confrontation - Aarklash - Rag'Narok - Cadwallon qui est tout bonnement une véritable mine d'or pour les collectionneurs et les fans de Rackham. C'est pourquoi nous devons à tout prix faire connaissance avec le pilier de cette performance, Sylvano qui gère seul ce temple du jeu.

Il est tard et cela fait bientôt trois heures que je devrais dormir, demain une longue route m'attend. Pourtant, je ne le puis. Je me dois encore de terminer ce rapport et pour la première fois de ma vie, j'ai peur! Reposant ma chope à demi-vide, je me lève, fais quelques pas et vérifie encore une fois que la porte de ma chambre est correctement fermée. Elle l'est... Je vérifie à nouveau; je sens cette peur me vriller l'estomac. Je vérifie une dernière fois, puis, ravivant les dix-huit bougies que j'ai disposées autour de moi, je reprends ma place à la table.

Il me faut maintenant encore tout écrire sur le parchemin, car demain, il sera peut-être trop tard, et je n'aurai eu le temps de remplir ma mission. Je me nomme Ethan, je fais partie du corps d'armée des Faucheurs d'Alahan, une troupe spécialisée d'éclaireurs rapides, efficaces et bons-vivants. Il y a de ce la deux semaines maintenant, il m'a été confié une nouvelle mission; une de plus, m'étais-je dit... En fait, c'était très certainement la dernière de ma trop courte vie... Il faut vraiment que j'écrive ce fameux rapport de mission!

«Compte-rendu de l'infiltration dans les terres de Saulage par le capitaine Ethan de Sardie.» :

La carte fournie me fut d'une grande utilité. A de nombreuses reprises, elle me permit d'éviter divers villages et de demeurer discret. Pas une seule fois durant tout le trajet, je ne fus repéré. Ce n'est qu'au bout de trois jours que j'atteignis enfin mon

Le parchemin de la Peur

véritable objectif. Le village de Gethün, où je devais remettre l'Objet!

Hélas, Je ne pus remplir la partie de cette mission... En effet, à mon arrivée, la majorité du village était déjà la proie des flammes et la plupart des Sessairs étaient morts, leurs corps abandonnés-là en pâture aux charognards. Le reste des habitants se trouvait un peu plus loin, tous parqués et attachés telles des bêtes...

De longues plaintes, terribles supplications déchirantes, s'élevaient de ces hommes et de ces femmes. Savaient-ils ce qui les attendaient? Je suppose que oui, vus les regards horrifiés de tous ces prisonniers. Les vainqueurs étaient prêts à reprendre la route. Jamais je n'avais vu de tels hommes. Leur visage ainsi recouvert par un masque de peau et les crânes qui ornaient leurs vêtements, leur donnaient un aspect particulièrement démoniaque.

Au fond de moi, je ressentis une certaine pitié pour ces Sessairs, la défaite pouvait parfois prendre de bien sinistres formes. Lorsque les démons et leurs captifs se mirent en route, je ne pus m'empêcher de les suivre. Quel fou je fus, j'étais persuadé que ma seule présence permettrait peut-être d'en sauver quelques-uns. Je ne pouvais me résoudre à les abandonner à leur triste sort. Restant en retrait, je n'eus aucun mal à suivre leur piste. Les continuels cris de souffrance résonnant dans toute la forêt, s'entendaient de loin, de très loin! Dès lorsqu'un de leurs prisonniers semblait sur le point de faiblir, ils lui tranchaient une main, puis le forçaient à avancer jusqu'à ce qu'il s'effondre, vidé de son sang.



Plusieurs Sessairs moururent ainsi! Ce voyage fut pour eux un véritable enfer. Chaque jour, ils furent torturé comme aucun autre peuple ne se serait jamais permis de le faire. Il aurait mieux valu pour eux qu'ils tombent entre les mains des Achéroniens, leur calvaire aurait été de bien plus courte durée.

Ce n'est qu'au matin du sixième jour qu'ils arrivèrent enfin au village des démons. Epuisés, terrifiés, meurtris, les fiers Sessairs n'étaient plus que l'ombre de ce qu'ils avaient été. Tous les enfants étaient morts durant le voyage, au moins avaient-ils ainsi évité le sort peu enviable réservé aux survivants. J'avais à de nombreuses reprises tenté avec prudence de me rapprocher discrètement de leur campement durant ce pénible périple, mais à chaque fois, il m'avait fallu renoncer. Je ne savais plus que faire pour aider les infortunés prisonniers. Et pour la première fois de ma vie, je me sentais totalement impuissant!

Au soir de leur arrivée, leurs mollets furent tranchés, et c'est en rampant qu'ils furent conduits au centre du village. Soudain, un des hommes, le plus robuste, fut alors désigné et écarté du reste du groupe. Bondissant des souches sur lesquelles ils étaient installés, une petite dizaine de ces démons se jetèrent sur lui et le dévorèrent vivant. Il hurla de nombreuses minutes avant de finalement s'éteindre.

Ayant assisté à cette boucherie, les derniers Sessairs hurlant leur désespoir, suppliaient d'être mis à mort... Aucun bourreau n'aurait pu en cet instant leur inculquer une telle terreur, un tel désir de mourir... C'était maintenant à leur tour et ils le savaient. Conduits au centre d'un cercle de pierres, ils furent solidement attachés au sol, prêts à être sacrifiés.

S'écartant, les démons laissèrent passé l'un des leurs. Vêtu de peau humaine, le bas de la mâchoire disproportionnée, laissant apparaître des crocs faits de pierre et de métal, il s'approcha du premier supplicé. En vociférant quelques mots que je ne pouvais comprendre, il se saisit d'une pierre et brisa les os du malheureux. J'entendais ses hurlements de souffrance et ses supplications mêlées au craquement si particulier des membres brisés mais je ne pouvais rien faire pour abréger son agonie. Lorsqu'il lui écrasa enfin le visage avec une grosse pierre,

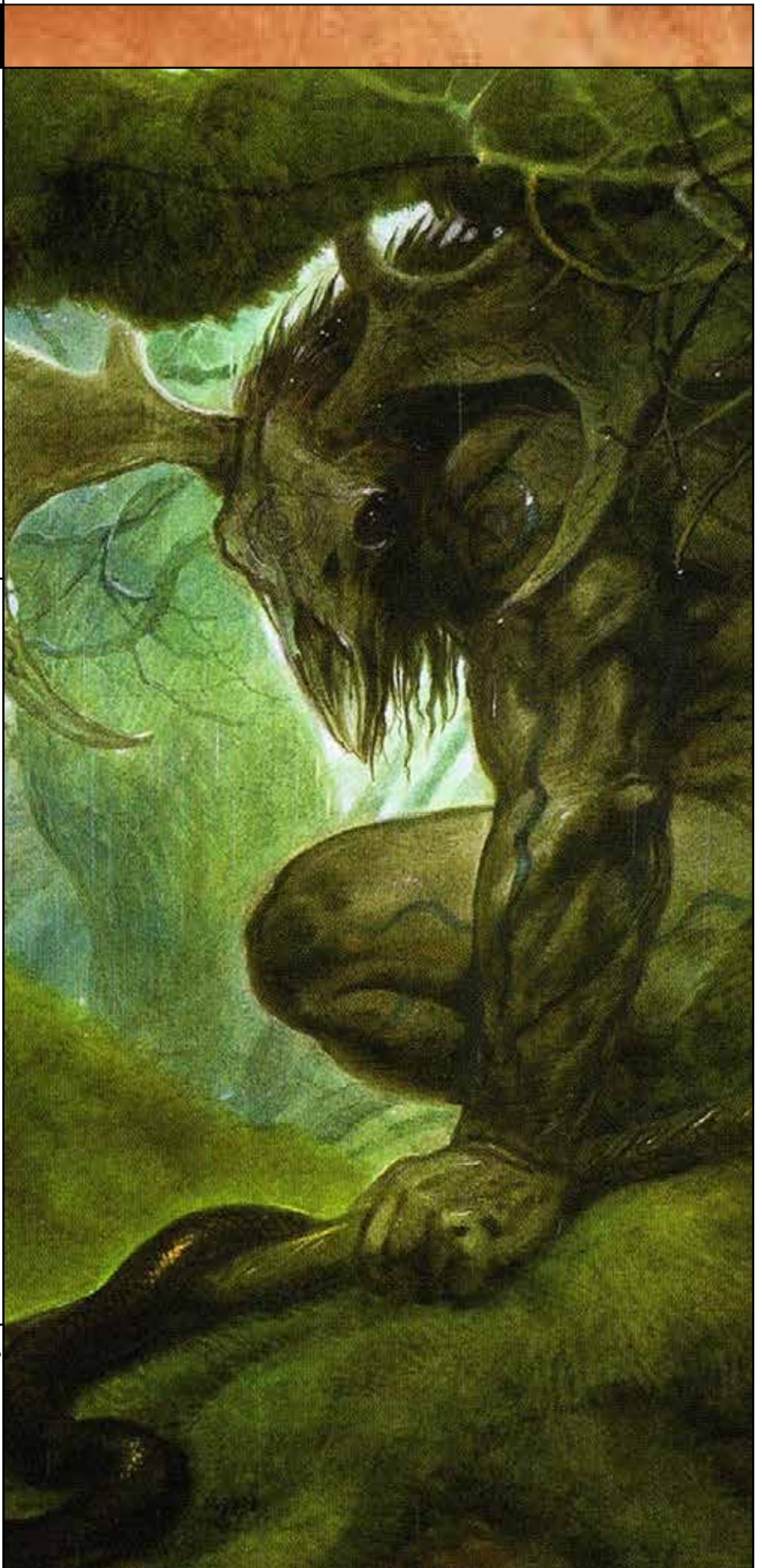
BACKGROUND



une pluie de sang s'abattit étrangement sur le village, excitant plus encore les autres démons. Ce fut alors la curée. Tels des déments, ils se précipitèrent sur tous les prisonniers, leurs lèvres retroussées, dévoilant des dents taillées en pointes, avides de chair et sang.

Ce n'est qu'aujourd'hui que je sais qui étaient ces démons, il s'agissait des terribles Drones. Jamais je n'aurais pensé qu'ils puissent être aussi sauvages et inhumains. Je n'ose imaginer les conséquences d'une attaque surprise sur nos terres par ce peuple si cruel. Mais je le sens au fond de moi, leur prêtre a senti ma présence et je suis encore bien trop loin des terres saluaires de notre chère Alahan. Ils sont à ma poursuite. C'est certain... Reverrais-je un jour les miens ?

Mon rapport est désormais écrit et il me faut me préparer à ne pas dormir cette nuit encore. Je vérifie que la porte est fermée. Elle est ouverte, je la referme, avais-je oublié de la fermer? Serrant mon mousquet dans ma main je sens ma peur grandir une fois encore. Je ne veux pas finir comme les Sessairs, non!!! En regardant mon arme, je sais ce qu'il me reste à faire. Jamais je ne reverrai les terres de mon enfance. J'ai bien trop peur...





Questeurs

Une partie d'eux-même est située dans un plan démoniaque, ces êtres semi-éthérés connaissent certains arcanes ténébreux qui leurs permettent d'unir leurs voix lors d'une incantation. Ils maîtrisent des sorts ténébreux basés sur des chants maléfiques connus d'eux seuls.

Quintessence

Composée des fluides organiques, nommés humeurs, et exposés à l'influence d'une gemme de Ténèbres. Pour pouvoir distiller la Quintessence, il est nécessaire d'extraire la lymphe, la bile, le sang et l'ichor du corps encore vivant d'une victime ...

Rag'Narok

Prophétie annoncée dans chaque peuple d'Aarklash et dont les versions diffèrent selon la voie du peuple en question...

Les peuples de l'Alliance de la Lumière savent que leurs ennemis des Ténèbres se renforcent un peu plus chaque jour. Ils multiplient les opérations visant à sauvegarder l'équilibre d'Aarklash. Jusqu'à présent, il n'y a pas eu de brèche majeure, mais la victoire est de plus en plus difficile à obtenir... Les populations du Lion et du Griffon ne sont pas aux faites des enjeux en présence, mais savent que leurs nations respectives traversent une crise majeure. Certaines classes de population, et plus encore celles qui sont proches des fronts de batailles, se portent volontaires pour aider leur patrie. Mais cela commence à ne plus être suffisant; les premières levées sèment la confusion dans ces pays qui ont toujours été préservés par leurs régiments bien entraînés et bien équipés... Les Cynwalls, pour leur part, se joignent petit à petit à la bataille. Quelques-uns refusent encore de voir la réalité en face et perpétuent leur tradition de neutralité. Le jour où Lanever sera directement menacée par un péril d'envergure, ils changeront sans doute d'avis!

LEXIQUE D'AARKLASH

Les choses sont différentes pour le pacte des Ténèbres. Les Syhars savent que leur armée est en marche et que le jour de la revanche sur l'envahisseur arrivera bientôt. Cela dit, les services de propagande et de répression du Scorpion font un travail admirable, si bien que tout reste en bon ordre... Les Obscurs d'Achéron font preuve d'une hardiesse de plus en plus évidente: leurs promesses de mort, autrefois interprétées comme des bravades, sont honorées avec une cruauté effrayante. Même dans la mort, la noblesse passe avant toute chose. Les serfs d'Achéron n'ont pas vraiment pris conscience de l'Age du Rag'Narok. Peu d'entre eux prennent part aux combats; ils savent que l'activité de leurs maîtres a redoublé d'intensité depuis peu. Et puis pour eux, l'Enfer est presque quotidien...

Les Possédés de Mid-Nor, quant à eux, sont à priori tous concernés par le Rag'Narok: ils exécutent la volonté du Despote en prenant d'assaut les civilisations de la surface. Les Akkyshans sont comparables sur ce point: le temps est venu pour Scaëlin de reprendre son dû en se lançant à la conquête de la Forêt Eternelle.

Les Orques se sentent assez forts pour clamer la souveraineté de leur nation. La revanche sur l'Empire du Scorpion est un sujet controversé au sein de leur population: beaucoup préféreraient qu'un «Grand Chef» soit désigné parmi toutes les tribus avant de se lancer dans une telle folie. Les Dévoreurs qui rôdent au Bran-Ô-Kor ne les aident pas vraiment dans leur décision, parce qu'ils sont confrontés au même genre de problèmes identitaires.



Tous les Keltois, Druons comme Sessairs, savent qu'un âge sanglant s'est abattu sur eux. Bientôt les légendes d'autrefois vont refaire surface: annonçant le retour de Cerunnos, du Ard Ri, des Matrae...

Nains de Tir-Nâ-Bor et Gobelins de No-Dan-Kar sont radicalement opposés dans leur point de vue! Le pragmatisme des uns fait face à la démesure des autres: les Nains s'attendent à cet âge depuis l'Hiver des Batailles et vont tout faire pour empêcher quiconque de pénétrer leur domaine. Si, en plus, ils peuvent conquérir quelques territoires ou régler quelques comptes, cela n'en sera que mieux! Les Gobelins, même si leur avis est souvent hétéroclite, sont persuadés que rien ne pourra arrêter l'armée impériale de l'Empereur Izothop. Les Gobelins, présents partout sur Aarklash, n'ont qu'à refermer le poing pour prendre possession de tout le continent.

Les Elfes Daïkinee se préparent à un mouvement militaire sans précédent: ils attendent les Akkyshans à l'entrée de Quithayran et se feront un honneur d'écraser ces araignées maléfiques. Ils ont conscience que leur forêt perd un peu plus de sa magie chaque jour, aussi les plus téméraires se sont lancés dans l'exploration du continent pour trouver un moyen d'endiguer le fléau... quitte, parfois, à nouer d'étranges alliances.

Jusqu'à récemment, les Fils d'Yllia envisageaient qu'un jour ou l'autre, les nations de l'Artisan viendraient à se battre pour déterminer la plus forte d'entre toutes. Comme une meute...

Les Wolfens avaient alors envisagé le Rag'Narok en deux parties: la préservation, où ils auraient patiemment attendu la fin des hostilités en continuant à vivre comme ils l'avaient toujours fait, et la bataille finale. Les guerriers de la Lune se seraient alors mesurés aux plus puissants guerriers de l'Artisan et les auraient vaincus, pour la plus grande gloire d'Yllia, de la vie et des suprêmes prédateurs.

Mais tout ne s'est pas déroulé comme prévu: l'Engeance de la Dévastation s'est emparée des jeunes guerriers, mettant en péril le futur de la nation Wolfen. Les meutes, perpétuellement pourchassées par les rejetons de l'Artisan, se battent parfois entre elles pour le contrôle de tels ou tels territoires de chasse. La confusion règne. Il y a les



partisans des traditions,, les survivalistes, ceux qui prônent la tolérance vis-à-vis des Dévoreurs, une minorité, et la majorité des fidèles, ceux qui se tourment vers Yllia... La nation Wolfen est donc divisée et les Worgs, les patriarches, refusent d'intervenir et de mener leurs descendants dans l'une ou l'autre voie. Les guerriers d'Yllia vont devoir trouver la solution eux-même et reformer un peuple soudé, ou ils mourront esseulés, chacun dans leur coin!

Rapports entre Divinités et Sihirs

Ils sont troubles, puisque les habitants d'Aarklash ont souvent confondu les uns avec les autres. Forcément, quand on est une civilisation primitive et qu'on voit Idabaoth surgir d'un volcan, on a vite tendance à le diviniser...D'ailleurs, se pourrait-il que les Dieux «modernes» ne soient que le lointain reflet de ces idoles des âges anciens? Et à l'inverse, les Sihirs pourraient-ils être en réalité des manifestations divines, ou liées au divin?

Rat géant

Monture exclusive des Chevaliers Ströhms.

Rats de No-Dan-Kar

Surnom donné à chaque représentant de la nombreuse nation gobeline.



Razheem l'Insensé

Dit «le Commodore Fou». Commodore de Dirz, véritable Légende Vivante parmi son armée, considéré par ses créateurs comme une oeuvre d'art: il est le premier clone de cette puissance jamais créé. Equipé d'une Armure Symbiotique, véritable carapace vivante le protégeant des coups. Son casque est par ailleurs surplombé d'un panache impressionnant, ce qui permet à ses hommes de le repérer partout sur le champ de bataille et leur inspire le courage de se ruer au combat. Razheem a également un tempérament de feu, d'où son surnom, l'amenant à se précipiter le premier dans le feu de la bataille. A maintes reprises, cet insaisissable Commodore a poussé son armée dans de folles tentatives contre l'ennemi, sans jamais échouer ... jusqu'à maintenant! Au fil des victoires, Razheem a gagné le respect de tout le peuple Syhar, ainsi que de ses ennemis survivants. Servir sous les ordres du Commodore Razheem est une promesse de fureur et de mort glorieuse: apercevoir l'inquiétante silhouette de l'Insensé au milieu d'une tempête de sable fait craindre le pire aux généraux ennemis de Syharhalna.



Il est le commodore de la cité d'Inuka. Cette dernière est là pour reprendre Djaran, toujours aux mains des Griffons, ce port colonisé par les Akkylanniens sert de point de débarquement pour les Croisés, et à «accueillir» comme il se doit les soldats de l'Empire de Merin à leur entrée dans le désert. Le triangle imaginaire formé par Inuka, Djaran, et Danakil est une véritable «zone de tir à volonté», un piège dans lequel périssent de nombreux Akkylanniens. C'est ici que se déroulent la plupart, la plupart seulement, car aucune zone n'est vraiment épargnée, des importantes batailles qui ont opposés - et vont opposer - l'Alliance de la Lumière à l'Empire du Scorpion.

Dans cette perspective, Razheem demeure incontestablement le plus brutal et le plus insensé des Commodores que possède l'Empire Alchimique.

Razorbacks

Montures que l'on peut trouver à l'état sauvage, auquel cas ils sont alors chassés pour leur fourrure. Les Nains arrivent toutefois à les domestiquer et s'en servent comme montures de prédilection, couplées à leurs harnachements de vapeur ... Certains Razorbacks sont par ailleurs capables de suivre une piste, tels des limiers. Les Nains de Tir-Nâ-Bor partagent la même relation avec leurs montures favorites que les humains avec leurs chevaux : on en mange, mais ça ne plaît pas à tout le monde!

Cette réponse, peut-être un peu familière, résume bien l'état d'esprit des Nains vis-à-vis des Razorbacks. Ce sont des alliés naturels, plus que des animaux de compagnie ou de simples outils, avec qui un lien affectif se développe rapidement. Mais rien n'empêche de les manger...

Régulateur de Pression

Une des inventions de Fenggar qui a largement contribué à améliorer la sécurité et la stabilité des engins à vapeur.

Relations entre Agonn et Azaël

La haine qui unit Agonn et Azaël est née à la cour du roi Gorgyn, où la jeune femme était danseuse. La belle avait vendu son âme aux Ténèbres en échange d'un intarissable talent dans son art de prédilection. Bientôt, Azaël devint une redoutable courtisane... La présence de nombreux magiciens de la Lumière l'empêchait de mener ses intrigues trop ouvertement, mais il en fallait plus pour l'empêcher de jouer avec le feu.

Agonn a découvert ses machinations et l'a forcée à s'enfuir de la cour. Après une âpre traque, Agonn parvint finalement à rejoindre la fugitive et s'appretant à l'achever ; lorsque Melmoth, désigné par les nécromanciens de la Maison Lazarian pour protéger Azaël, apparut pour continuer la lutte. Finalement, Melmoth parvint à s'enfuir avec une Azaël à l'agonie. Celle-ci fut soignée par les Obscurs, mais rien ne put jamais effacer l'horrible blessure infligée par l'Ardent, qu'elle portait au cou.

La suite, vous la connaissez...

Relations entre Gobelins et Sessairs

Il est toujours épineux de décrire les relations que peuvent entretenir les Gobelins avec les autres nations, quelles qu'elles soient. Un Gobelin «A» peut mener la guerre à un peuple alors que son frère «B» entretiendra des tractations commerciales avec lui...

D'un point de vue global, les Sessairs considèrent les Gobelins avec un certain mépris. Les Gobelins leurs volent des hommes, des



femmes, des enfants et emportent parfois les cadavres, ce qui peut porter à confusion sur le nombre exact de prisonniers. Les Sessairs mènent alors, la plupart du temps, une brève campagne de rétorsion au cours de laquelle ils s'évertuent à payer le sang par le sang. Mais le temps passe et d'autres problèmes surgissent... Voilà le problème quand deux peuples aussi versatiles dans leurs mentalités se côtoient.

Les Gobelins, quant à eux, n'envisagent réellement les Sessairs qu'avec une lointaine indifférence teintée d'une certaine crainte. Ces Barbares sont une bonne source d'esclaves ou d'autres «fournitures» utiles, mais il faut faire attention: ce sont de féroces guerriers doublés d'un sens de l'honneur exacerbé. Quant un Gobelins fait du mal à un Sessair autrement que pour se défendre, c'est qu'il a de quoi répondre à une attaque au hachoir...

Relations entre Griffons et Scorpions

Il ne faut pas voir les Griffons comme étant «persécutés» par les représentants de l'Eglise et de l'Inquisition. D'une manière globale, il faut plutôt envisager le peuple Akkylannien comme une nation un peu trop extrême dans ses idéaux. L'Inquisition ne peut pas risquer un soulèvement général en condamnant n'importe qui à tort et à travers. Oui, les exécutions sont nombreuses, mais pas systématiques; beaucoup de condamnés sont juste emprisonnés ou forcés à exécuter des travaux plus ou moins contraignants. L'infamie et le déshonneur sont les pires châtiments sociaux de la société akkylannienne, toute engoncée dans sa «bonne pensée unique». Voilà la première raison pour laquelle les Akkylanniens ne se rendent pas en masse dans les ambassades de Syharhalna: la moralité et la respectabilité. La seconde raison vient des Scorpions eux-mêmes et de l'éducation prodiguée à la population d'Akkylannie. Les Syhars ont beau se montrer des plus accueillants et diplomates, les Griffons les

considèrent toujours pour ce qu'ils sont: des hérétiques qui ont bafoué les idéaux que Merin destinait à toute l'humanité... Mais les Scorpions offrent toujours un statut particulier à ceux qui choisissent de les rejoindre. Plus le statut de l'immigrant sera élevé, mieux il sera considéré au sein de sa nouvelle patrie. Alors oui, des individus de tous les peuples se rendent au Syharhalna pour devenir des citoyens de l'empire alchimique... Cependant cette période semble révolue. Les autorités du Scorpion ont décrété la fermeture des ambassades étrangères et des frontières juste avant le «Rituel de l'Aube» et les demandes d'asile sont systématiquement refoulées. Sauf celles des personnalités, bien entendu...

Relations entre Lions et Scorpions

On murmure dans les milieux les plus élevés, que les Lions n'auraient pas fermé eux-mêmes leur ambassade, mais que les Scorpions les y auraient «encouragés» avec des arguments qu'on ne peut refuser. On dit aussi que l'ambassadeur Brehnan, dont les relations presque amicales avec le Baysyleüs Villa étaient connues de tous, se serait vu offrir le statut de citoyen d'honneur de l'empire de Dirz, s'il décidait d'y rester. Avoir une ambassade est une nécessité en dehors de tout conflit, même entre les nations hostiles. En tant qu'empire ayant des interactions (commerciales, politiques, etc.) avec les autres nations, Syharhalna se doit d'avoir de telles relations. Et puis une ambassade est aussi un formidable repaire d'espions en tous genres... Les véritables enjeux d'une guerre se déroulent souvent loin des champs de bataille.

La fermeture des ambassades «officielles» peut sembler anecdotique, mais c'est un symbole grave: cela signifie que, dans l'absolu les Scorpions déclarent la guerre aux autres nations du continent et refusent toutes négociations.



Relations entre Nains et Griffons

Les Nains de Tir-Nâ-Bor, en tant que nation, n'entretiennent pas de relations privilégiées avec l'une ou l'autre commanderie du Temple. Les rapports sont amicaux, comme partout sur Aarklash entre les Akkylanniens et les Nains. Les Nains fournissent parfois de la nourriture ou un peu de renforts (et vice et versa), mais sans plus. La raison de cette neutralité bienveillante tient à l'activité de chacun: le Temple de l'Est gère la Seconde Croisade, le Temple du Nord gère les nombreux problèmes qui surgissent sur les plaines d'Avagddu, tandis que les Nains se terrent tranquillement chez eux.

Toutefois, il n'est pas rare que les Nains des Plaines croisent les Templiers du Nord. Quelques batailles ont été livrées côté à côté, notamment contre des Wolfens au destin particulier. Quelques amitiés se sont nouées, mais rien qui puisse entériner un «partenariat» vraiment officiel.

Les deux principaux chemins entre les commanderies du Nord et de l'Est sont le défilé du Brisant et Ogh-Hen-kir. Quelques convois passent par Kashem ou même Djaran, mais c'est assez rare. Les Nains jouent donc un rôle d'alliés passifs dans le combat qui oppose le Griffon au Scorpion. Même sous la surveillance des Nains, ces passages ne sont pas sans dangers.

Tir-Nâ-Bor n'est pas officiellement en guerre contre les Scorpions. Toutefois, tout le monde a au moins une bonne raison de vouloir écraser les Syhars... Les séides de Dirz ont, en plusieurs occasions, tenté de traverser le versant sud-est d'Ogh-Hen-Kir pour accomplir leurs méfaits (pillage, prise de leurs ennemis, assassinats, etc.) Quelques-uns ont réussi, les autres... ont disparu! Il y a quand même un point qui oppose les Nains et les Scorpions: la maîtrise de la matière. Les Scorpions feraient quasiment n'importe quoi pour percer les ultimes secrets des alchimistes Nains et se livrent à un espionnage acharné. Les Nains, pour leur art, ont récemment pris conscience que les Scorpions avaient eux aussi deux ou trois choses à leur apprendre. Une poignée d'alchimistes de Tir-Nâ-Bor s'intéressent aux métaux particuliers de l'empire de Dirz, mais cela reste pour l'instant assez marginal.

Relations entre Onyx et Managram

Ils étaient compagnons au sein de la meute du Trône des Etoiles. Ils partageaient le même intérêt pour la guerre et rivalisaient de fougue au combat. Managram était une guerrière, et une fine lame. Sans doute tenait-elle ça de son ancêtre, lui-même ancien chef du Cercle de Pierre. Une sorte de complicité a vite lié les deux combattants, comme ceux de prédateurs de sexe opposé trop obnubilés par leur art pour se rendre compte de quoi que ce soit d'autre. Mais le temps qu'ils prennent conscience qu'ils n'étaient pas



que des machines à tuer et qu'ils donnent une chance à leurs penchants, il était trop tard. Managram avait décidé d'assumer son goût du meurtre en rejoignant les rangs de la Bête, allant à l'encontre des avertissements du Rôdeur. La Traîtresse l'a invité à la rejoindre... En refusant, Onyx a signé la mort de l'idylle naissante et le début d'une rivalité meurtrière.

Relations entre Ophyr et Bysra

Ophyr était autrefois, un shaman un peu plus tolérant que ses frères. Il a toujours respecté les traditions, mais rarement au point de les pousser dans leurs retranchements absurdes. Ses aventures de jeunesse l'ont amenées à rencontrer la mère de Bysra alors qu'elle venait de mettre bas et d'être condamnée à l'exil. Ils ont ensuite parcouru les chemins d'Aarklash ensemble. Bysra a donc grandi auprès d'une sorte de «père adoptif», avec qui il a toujours eu des relations contrariées: la malédiction de la Bête. La mort mystérieuse de la mère de Bysra, devenue entre-temps l'une des Solitaires les plus puissantes qu'aie connue Aarklash, a semé la discorde entre le Gardien et le jeune rebelle. Bysra a refusé la quasi-sédentarisation d'Ophyr et s'en est allé... seul, comme sa mère. Ophyr connaissait déjà la petite Irix; ce n'est qu'après cet



incident qu'il a décidé de la prendre définitivement comme élève. Ce n'est pas réellement de la haine qui unit Bysra à Ophyr. Le Gardien a voué une affection profonde, de celles qui font réfléchir, à Bysra. C'est sans doute même cela, plus que la mort de sa compagne, qui l'a poussé à ralentir le rythme de ses épopées... Bysra, marqué par la fatalité, n'a jamais réellement accepté la présence de son «beau-père». Il y a eu de longues périodes d'entente, bien sûr, mais toutes tentatives de relation durable ont invariablement échoué. L'instinct de Bysra était tellement différent de celui d'Ophyr, autant que peut l'être celui d'un Dévoreur de naissance de celui d'un sage Wolfen. Bysra a quitté Ophyr avant de connaître tous les secrets de l'Eau. La Bête, à son arrivée, a offert sa protection -et son patronage- à celui qui portait sa marque depuis toujours.

Relations entre Orques et Scorpions

Les Orques et les alchimistes de Dirz se haïssent depuis fort longtemps, se chassant et s'exterminant mutuellement. En fait, leur haine respective existe depuis toujours, d'autant plus forte que leur relation privilégiée de Créature à Créateur est ancrée dans les gènes de chaque peuple... Les Scorpions en créant les Orques comme esclaves-guerriers n'ont jamais admis la rébellion de leurs créatures! Quand aux Orques, en se libérant du joug de leurs oppresseurs-créateurs, ils choisissaient définitivement la voie de la vengeance, et l'empire Syhar payerait cher toutes les souffrances infligées au jeune peuple de Chacal.

Ainsi, il est courant pour les Orques d'arborer des pièces d'objets prélevées sur leurs victimes syhars... Pour ce qui est de la signification de ce collier, de ce visage, il s'agit d'une marque de fabrication et/ou d'appartenance à une faction ou à un Maître bien précis. Ces symboles peuvent prendre diverses apparences et sont plus ou moins visibles en fonction de l'information à transmettre aux individus de leur groupe.

Ainsi, il est courant pour les Orques d'arborer des pièces d'objets prélevées sur leurs victimes syhars... Pour ce qui est de la signification de ce collier, de ce visage, il s'agit d'une marque de fabrication et/ou d'appartenance à une faction ou à un Maître bien précis. Ces symboles peuvent prendre diverses apparences et sont plus ou moins visibles en fonction de l'information à transmettre aux individus de leur groupe.

Rejan d'Orbeh (décédé)

Partout sur le continent un mystérieux chasseur de monstres, Rejan d'Orbeh, se mit bientôt à poursuivre et à éliminer indistinctement tous les Wolfens sur son passage en cherchant à les atteindre où qu'ils se trouvent. Parmi les victimes de d'Orbeh, se trouvait Aïnek, le propre frère de Zeïren. Son meurtre ne resterait pas impuni! Zeïren jaillit dans une clairière, savourant déjà le combat à venir. Mais il était déjà trop tard. Un Wolfen borgne donna le coup de grâce à Rejan, entouré de ses frères et galvanisé par leurs encouragements. Sa longue lance garnie de pointes se dressa vers le ciel, vers Yllia. Les Wolfens

hurlèrent leur victoire, mais leur clameur fut couverte par le cri de haine de Zeïren...

«Vingt mètres... Dix mètres... Trois mètres...»

Religion

Sauf exception notable, aucun dieu n'est exclusif dans le choix de ses fidèles. Les religions peuvent logiquement compter des représentants de différents peuples. Il existe des Nains et des Keltois qui croient en Merin. Certes, ils sont peu nombreux mais bien plus nombreux que les Elfes qui croient eux aussi en Merin; toutefois de tels fidèles sont bel et bien présents.

Repentis

Wolfen ayant, après avoir défié le chef de meute du Clan, perdu ce combat, et ayant été banni de la meute, réussissant à survivre seul sur les terres d'Aarklash avant d'être réintégré par un Clan Wolfen avec, dès lors, une position particulière : celle de Repenti, ce qui se traduit par le port d'une cagoule et le rasage intégral de leurs poils. De plus, ils sont badigeonnés d'une mixture particulière constituée d'herbes empoisonnées destinée à les garder dans cet état. Ils ne peuvent plus s'approcher des autres Personnages, et n'ont plus le droit de porter les armes Wolfen ...



Révérant Saint-Juste

Ce personnage maîtrise la voie de l'Exorcisme, même s'il n'est pas un Chasseur des Ténèbres. Il peut lancer les sorts de cette voie de façon normale mais il ne maîtrise pas les aptitudes spéciales liées à la caste des Chasseurs des Ténèbres. Saint-Juste est l'ennemi naturel de tout ce qui est maléfique, sans distinction. C'est en poursuivant Salias Yesod que ce héros populaire Akkylannien va se retrouver opposé au terrible Syn Assiris.

BACKGROUND



Rh ea de Brisis

Elle a  t e remarqu ee lors de la bataille de Ka iber, et a ramen e   la vie Tharn. (d efinition incompl ete)

Riastradh

Dans les l egendes keltiques, c'est le dernier cadeau de Danu   Cernunnos. Le Riastradh est le don de sentir en soi la force des anc etres, leur rage et leur fureur. Celui qui en est capable est r ev er e par tout le Clan, car il est celui qui abat les montagnes, repousse les flots et d echire la lande. Lorsque celui qui poss ede ce don, se laisse aller   la fureur, sa puissance est d evastatrice mais aussi le plus souvent mortelle pour lui.

Rituel de l'Aube

Le Rituel de l'Aube  tait pr evu depuis longtemps mais peu de gens savent vraiment «qui» en est   l'origine. Il semblerait que le Testament de Zahar, compil e sur de fameuses «tablettes», renfermerait bien des surprises au sujet de ce rituel si important pour les Syhars...

L'accomplissement du Rituel a  t e d ecid e par le Basyle us en personne, appuy e par la Caste des Fid eles d'Arh-Tolth. Avant de se lancer dans un tel projet d'envergure, il fallait  tre certain que l'Empire Alchimique serait en mesure d'attaquer, sinon au moins de se d efendre efficacement.



R odeurs des Ab imes

Dans les profondeurs des gouffres, l a o u la terre se d echire en pics ac er es, o u la chaleur et la lumi ere ne sont plus que de lointains souvenirs et o u r esonnent les hurlements stridents des d emons, se terrent les cr eatures les plus hideuses lev ees par le Despote. Amas disparates de cadavres, ces monstres effrayants sont adapt es   la survie dans le milieu hostile des Ab imes.

Leurs membres inf erieurs sont en fait des bras arrach es   leurs adversaires puis sutur es   un cadavre.

Le monstre ainsi cr e est une abominable parodie de Centaure. L'esprit d emoniaque qui habite leur corps les fait se d eplacer en des mouvements grotesques et angoissants. Derri ere leur apparence trapue et massive se cachent des monstres de mobilit e et de vivacit e.

Ils sont ainsi capables d'escalader les parois les plus raides ou de bondir au-dessus de gouffres b eants.

Rapides et agiles, ils sont les gardiens des Ab imes, les zones les plus  loign ees et les plus t en ebresuses des entrailles de la terre. Dans les recoins caverneux se r efugient les esprits tortur es des d emons lorsque le corps qu'ils poss edaient est d etruit. Les R odeurs surveillent alors ces d emons errant dans les t en ebres. Ils ne quittent que rarement les profondeurs de la terre, mais lorsque le Despote d ecide de les envoyer en mission   la surface, ils se montrent des serviteurs z el es et efficaces.

Les R odeurs des Ab imes sont tous dot es de la Comp etence Bond. Cela leur permet de jaillir au milieu des rangs ennemis pour y semer la terreur. Chacun b en eficie en plus de caract eristiques diff erentes et de comp etences particuli eres comme Furie guerri ere et Implacable qui leur donnent une utilit e plus sp ecifique au combat. Les R odeurs sont des cr eatures n ees pour le carnage et leur proximit e avec les d emons les a rendus compl etement fous furieux.



Rolon

Jeune voleur de Cadwallon.

Ruines de l'Aube

Elles ne sont pas une forteresse   proprement parler. Il s'agit de ruines qui rev etent un caract ere historique particulier pour les Syhars. En tout cas, il s'agit l a de la raison invoqu ee pour faire stationner une garnison l eg ere mais compos ee de guerriers endurcis non loin des abords de la cit e. Peut- tre s'y cache-t-il autre chose mais comment savoir? Cette ville ravag ee et balay ee par le vent est parcourue par des ombres fugaces. R odeurs? Voleurs? Fant omes? Comment savoir? Qui aura le courage d'aller v erifier? Qui aurait la force de survivre   la v erit e? Alors la question demeure ouverte : la premi ere Shamir, mausol ee ou base secr ete?



Un autre magazine qu'il est trop bien

Automne 2016 #25

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...

*Le e-zine le plus Monstre
de la communauté !*

En téléchargement gratuit !

RDV SUR BLOGURIZINE.COM



Encore une année écoulée et beaucoup d'activité que l'on peut recenser ici dans notre Newsletter. N'hésitez pas à faire tomber de nouveaux records!

Le classement général de 2016 est pour le moment stabilisé autour de joueurs bien connus de la communauté. On peut noter une bonne répartition des joueurs par région. Ce qui veut dire que vous trouverez toujours proche de chez vous un stratège prêt à vous apporter des aides techniques en jeu et améliorer votre façon de jouer.

Voici le classement national actuel en terme de points CNT:

1 -	Fingo	-	24.31
2 -	Stylnox	-	20.55
3 -	The_red_eye	-	20.35
4 -	Primarque666	-	20.16
5 -	BaGhLa	-	13.67
6 -	Nadjork	-	13.36
7 -	Toujours_sur_le_podium	-	13.01
8 -	Touf	-	11.42
9 -	Docteur_Hareng	-	10.95
10 -	Zephir	-	10.27
11 -	Samko	-	10.01
12 -	Brice82	-	9.64
13 -	Vladabok	-	8.87
14 -	Saurdak	-	8.83
15 -	Pierrodactyl	-	8.38
16 -	Spiff04	-	7.28
17 -	Yaco	San	7.04
18 -	Kyro	-	6.60
19 -	Clairrette	-	6.54
20 -	Luidgi	-	5.51
21 -	Jadawin	-	5.40
22 -	Sknit	-	5.32
23 -	Ju	-	5.12
24 -	Elistan	-	4.77
25 -	Tallyn	-	4.75
26 -	Kamee	-	4.64
27 -	Foufbibi	-	4.24
28 -	Antiokus	-	4.19
29 -	Princess	-	4.09
30 -	Schoen	-	4.04

EN BREF

Voici le classement par nombre de tournois déclarés sur T3:

1 -	Saurdak	-	11
2 -	The_red_eye	-	9
3 -	Stylnox	-	8
4 -	Zephir	-	7
5 -	Fingo	-	6
6 -	Primarque666	-	6
7 -	BaGhLa	-	5
8 -	Samko	-	5
9 -	Vladabok	-	5
10 -	Jadawin	-	5
11 -	Sknit	-	5
12 -	Docteur_Hareng	-	4
13 -	Brice82	-	4
14 -	Schoen	-	4
15 -	Corsair35	-	4
16 -	Fitzcernunnos	-	4
17 -	Toujours_sur_le_podium	-	3
18 -	Kyro	-	3
19 -	Clairrette	-	3
20 -	Luidgi	-	3

CONFRENTATION
LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

ÉDITION CONFÉDE



Bien que la Confédération Française du Dragon Rouge regroupe pour l'essentiel des joueurs franco-français, le forum draine des visiteurs de nombreux pays.

Nous sommes 57,1% en provenance de l'hexagone. Alors me direz vous, que fait la quasi-moitié restante? Et bien 5,9% provient d'Ukraine, 5,8% des Etats-Unis, 1,8% de nos amis et voisins de Belgique, 0,9% en provenance de nos confrères d'outre-Rhin d'Allemagne, les Italiens sont 0,7% à nous rendre visite et la Pologne est présente à 0,6%. Le Luxembourg est représentatif à 0,5% alors que les visiteurs en provenance de Suisse sont actuellement 0,4% à venir nous rendre visite. Il y a en outre 23,3% de visites non localisables. Loin d'afficher des chiffres incroyables, il faut remarquer que notre communauté intéresse aussi hors de nos frontières. Faut-il voir ici l'objectif pour nous de démarrer des traductions des règles en anglais?

Si des traducteurs sont motivés pour nous aider à ce projet, rendez-vous sur le forum au plus vite!

CONFRENTATION
LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

ÉDITION CONFÉDE



En quelques chiffres, on a vu sur le forum 23.106 visites différentes depuis le début d'année et 635.403 pages consultées.

Un pique de consultation a été observé surtout en janvier et en avril avec pas moins de 90.654 pages consultées. Ce dernier mois recense le record de l'année avec 2.668 visiteurs.



DATES DES PROCHAINS EVENEMENTS

- **Le 22 octobre 2016:** Salon Burdigame 2016 à LORMONT dans le hall d'exposition du Rocher Palmer. Démonstrations et initiation Confrontation tout niveau de 10h à 18h.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3356-Burdigame-2016-au-Rocher-Palmer-Lormont-33-le-22-octobre-2016.htm#p75626>



- **Les 11, 12 et 13 novembre 2016:** le Tournoi Confrontation à la fan.con / Festival en jeux en Belgique, au PAMexpo de Court-Saint-Etienne en Province du Brabant Wallon.

<http://confrontation.vraiforum.com/t2703-Tournoi-Confrontation-la-fan-con-festival-en-jeux.htm>



- **Les 12 et 13 novembre 2016 :** le 28ème Salon de la Maquette et de la Figurine de LORIENT.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3116-28-me-Salon-de-la-Maquette-et-de-la-Figurine-de-LORIENT.htm>



- **Le 26 novembre 2016:** Tournoi régional de Lyon au magasin Trollune.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3343-Lyon-Petit-tournoi-tranquille-le-26-novembre.htm>

- **Février/Mars 2017:** 6ème Tournoi régional Confrontation de Bordeaux lors d'un Multi-tournoi de club.

- **Les 29 et 30 avril 2017:** Tournoi National de Paris à la Waaagh Taverne.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3249-Grand-Tournoi-de-Paris-2017.htm>



LES SITES PARTENAIRES

CERTAINS SITES PROPOSENT DE PLUS DE NOMBREUSES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES



Le forum Confrontation

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

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

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



Portail Conf-Fédération

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

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



Confokaz

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

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



Le SDEN

http://vladabok.xyz/sden_2/confront-Confrontation-.html

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



Rackscan

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

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



La Croisée des Chimères

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

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



Facebook

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

ILS Y A DE NOMBREUX AUTRES SITES...

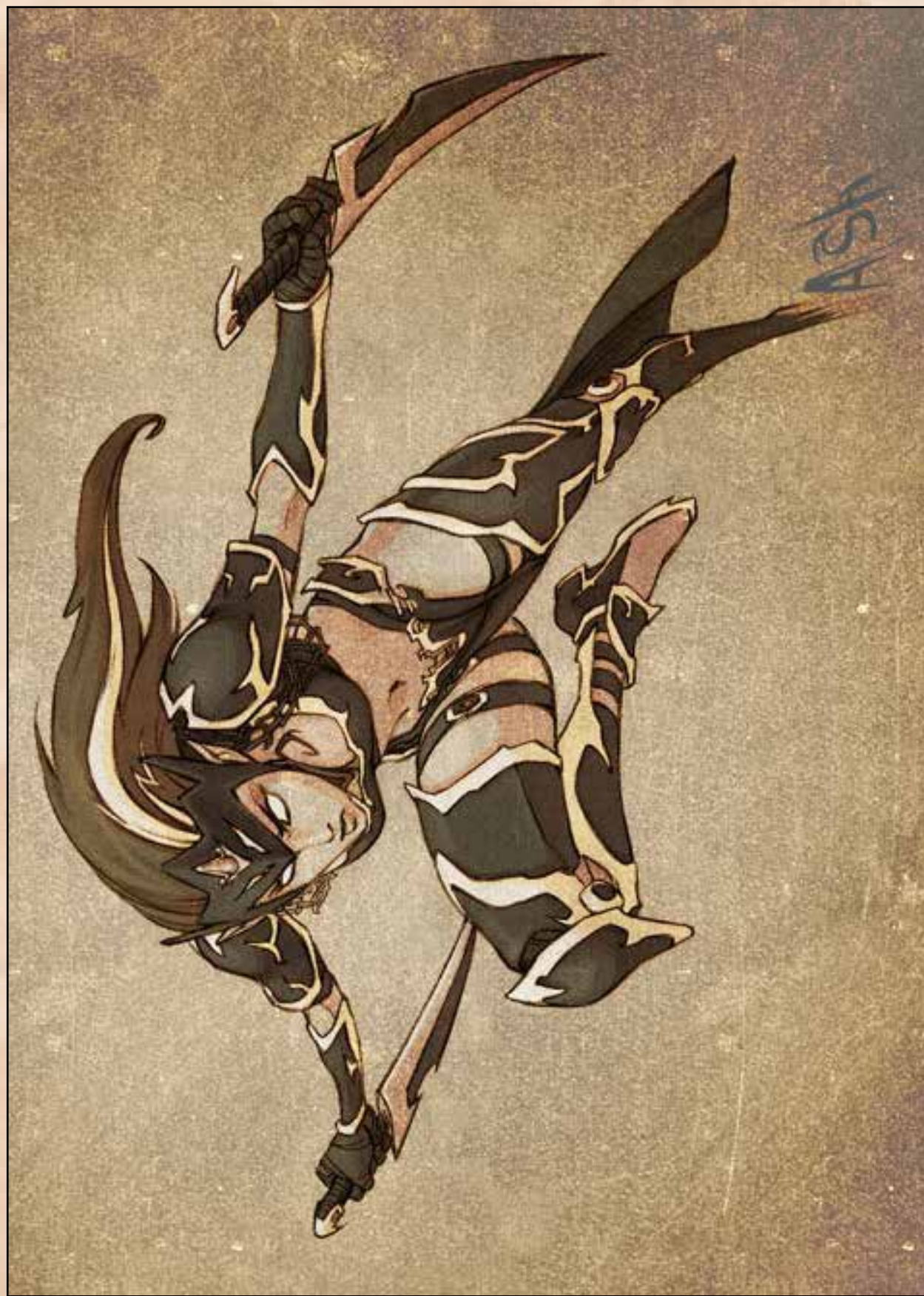
Si vous avez connaissance d'autres sites internet importants ou vous êtes vous-même webmaster en charge d'un site évoquant l'univers du jeu Confrontation, n'hésitez pas à vous faire connaître afin que l'on fasse diffuser le plus largement possible.



EVILASH



EVILASH



EVILASH

AIDE DE JEU

	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
< 0	Aucun dégât	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV
0 - 1	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV
2 - 3	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
4 - 5	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
6 - 7	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	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 dés 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 somné 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		Effet
5 ou moins		Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7		Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9		Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11		Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13		Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus		Le mage gagne POU+1 & la compétence « Immunité/X »

Tour de jeu	
Phase stratégique:	1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet Tactique
Phase d'activation:	Tirage des cartes et activation des 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	



CLUF'
LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

