



# COINJE'

## 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, Fumble, 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](mailto: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 21

Avril - Juin 2018

## SOMMAIRE

### EDITO

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

### KICKSTARTER

Kickstarter Sans Détours.....04

### CONF'FEDE

- Mises à jour .....04

- Refonte de la magie .....06

    Grimoire de cartomancie .....06

- Nouveaux profils .....08

### PEINTURE

- 27ème concours .....12

### INFORMATIONS

- Les sites partenaires .....16

AIDES DE JEU .....17

# EDITO

# Confédération du Dragon Rouge

Bonjour les gens !

En ce début de printemps reverdissent les arbres , chantent les oiseaux &, oh miracle parmi les miracles, se relève Confrontation . Depuis des années, vous le savez, une poignée de passionnés (nous en tête, mais nos amis italiens ou autres en ont fait autant) a choisi de ne jamais renoncer & de poursuivre les rêves d' Aarklash . Au - jourd 'hui, nos rêves redeviennent une réalité . La campagne Kickstarter enfin lancée par les éditions Sans-Détours va permettre de revoir des figurines officielles dans notre univers favori. Pour nous autres qui attendions cela depuis 2010, c'est un grand moment . Encore renforcé par le départ en fanfare de cette campagne de financement , qui a dépassé le demi-million d'euros en à peine une journée.

Ludiquement,

SuperTaze



Le Kickstarter de Confrontation Classic a été lancé le 17 avril 2018, avec une fin de campagne le 17 mai.

Vous avez le choix entre 2 options pour participer :

- Adventurer pledge à 1€, c'est une option qui permet de suivre les commentaires, les news, les annonces, & qui donnera aussi accès au pledge manager, en temps utiles.
- Celebration Pledge à 320€ (hors frais de port), permettant d'acquérir une énorme boîte remplie de figurines (178 figurines, plus des décors et le reste). Les premiers arrivés auront eût le droit de prendre l'un des rares early birds, qui sont exactement la même chose avec une petite ristourne, permettant de descendre le prix à 299€.

A noter qu'au moment où j'écris ces lignes, SD vient d'annoncer la possibilité de prendre les figurines en petites boîtes d'armées, une fois que le financement aura atteint le palier de 1.250.000€ pour débloquer cette option.

La boîte Celebration comprenait initialement 178 figurines, réparties dans les 16 armées historiques du jeu. Seront ajoutées toutes les figurines débloquées durant la campagne. Ont déjà été débloquées le clan Uraken & le clan Mid-Nor, plus quelques paliers intermédiaires regroupant pas moins de 16 figurines supplémentaires à l'heure où j'écris ces lignes.

Les figurines seront en plastique, Sans-Détours a annoncé du PVC, avec probablement les armes en ABS. La possibilité, si la campagne est un succès suffisant, de passer à de l'HIPS (Hard Injected Plastic Sprue, ou grappe de plastique dur injecté). Le métal (pour des raisons logistiques liées au poids) & la résine (trop fragile) ont été rapidement mises de côté par Sans-Détours.

S'ajoutent à toutes ces figurines les divers accessoires nécessaires au jeu : décors, dés, livre, cartes, tokens, plateau de jeu...

Le système de jeu sera une réimpression de CONFRONTATION - TROISIÈME ÉDITION, incluant les correctifs de l'errata 3.5, & les cartes seront à priori un nouveau modèle (pour cause de complications juridiques liées au droit d'auteur, il n'est à priori pas possible de reprendre l'ancien design) avec les profils (& leurs PAs) non modifiés de l'époque Rackham.

Au final, le projet semble prendre le chemin de la réussite, à suivre attentivement...

Liens :

<https://confrontation-universe.com/>

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

<https://www.kickstarter.com/projects/996665814/confrontation-classic-the-legendary-skirmish-game>

# CONFRONTATION™

## CLASSIC



STARTING SELECTION

**KICKSTARTER** | APRIL 2018



CONFRONTATIONRESURRECTION



CONFMINIATURES



SANS-DETOUR

Confrontation™, Cadwallon™ at Aarklash™ are registered trademarks  
of Stellar Licencing & Consulting Limited

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### LIONS OF ALAHAN



11



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC



### GRIFFIN



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### DWARVES OF TIR-NA-BOR



STARTING SELECTION



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations



# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### KELT OF THE SESSAIRS CLAN



14



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### CYNWÄLL ELVES



STARTING SELECTION



10



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### DAÏKINEE ELVES



13



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### LIVING DEAD OF ACHERON



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### ALCHEMISTS OF DIRZ



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### DWARVES OF MID-NOR



13



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### DEVOURERS OF VILE-TIS



STARTING SELECTION



8



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### OPHIDIAN ALLIANCE



8



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations



# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### KELT OF THE DRUNES CLAN



11



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC



### WOLFEN OF YLLYA



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC



STARTING SELECTION

### ORKS



8



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### GOBLINS OF NO-DAN-KAR



19



Minatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations

# CONFRONTATION™

## CLASSIC

### CADWALLON



STARTING SELECTION



19



Miniatures unassembled and unpainted - no contractual illustrations



Coucou les gens.

Beaucoup de petites choses ici, avec un petit paquet d'intégration de FAQ, & la mise en œuvre de la réforme des compétences Toxique/Mutagène où les doses limitées vont venir dépoussiérer les habituels pourcentages de troupes mutagénées/toxiques de la compo. En espérant un dynamisme accru dans le renouvellement des compos d'armées basées sur ces compétences. :)

# MISES A JOUR

## XIX-B-113. Soin/X (active).

Lors de son activation, un combattant doté de cette compétence peut soigner un combattant ami en contact socle à socle avec lui (il peut également choisir à la place de se soigner lui-même). 2d6 sont lancés. La cible est soignée d'un unique cran de Blessures si un (ou plus) résultat de dé est supérieur ou égal à la valeur X associée à cette compétence.

Un combattant ne peut utiliser ou bénéficier des effets de cette compétence qu'une fois par tour.

Un combattant doté de la compétence « Acharné » qui a été Tué net au cours du même tour ne peut pas être soigné de cette façon.

Cette compétence ne peut être utilisée sur une cible dotée de la compétence « Structure/X ».

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

## II-A-2. Jeter plusieurs d6.

Lors de son activation, un combattant doté Exemple : Lors d'un jet d'Attaque avec 3d6 & la compétence « Brute épaisse », un joueur obtient '2', '5' et '6'. Le joueur choisit de relancer le '6' & le '5' (comme l'y autorise sa compétence « Brute épaisse ») pour améliorer le résultat final alors qu'il pourrait se contenter d'un '6'. Le '2' est immédiatement perdu. Dans ce cas particulier, les d6 relancés doivent être différenciés (couleur, lanciers successifs...).

S'il obtient '4' sur la relance du '5', le résultat final est de '9'.

S'il obtient '5' sur la relance du '6', il peut relancer à nouveau. Le '9' est alors immédiatement perdu. S'il obtient '4' sur cette nouvelle relance, le résultat final est de '15'.

## XIX-B-70. Impact/X (passive).

Lorsqu'un Combattant doté de cette compétence rencontre un combattant lors de son mouvement, celui-ci est immédiatement requalifié en effectue un assaut, mais aucune figurine n'est réorientée ou mise en contact à ce moment. Les combattants au contact desquels il parvient subissent un test de Blessures dont la Force varie en fonction de la distance parcourue par l'impacteur avant le choc.

### 1. Calcul de la FOR de l'impact.

Cette FOR est égale à la valeur X associée à la compétence multipliée par le nombre de tranches (même incomplètes) de 10cm parcourues par l'impacteur. La distance prise en compte est celle qui sépare le point de départ de l'impacteur du combattant qui subit le jet de Blessures.

Exemple : Un char (Impact/3) charge un adversaire en parcourant une distance de 23cm, soit 3 tranches de 10cm. La Force de l'impact est donc de  $3 \times 3 = 9$ .

Note : En cas d'impacts successifs, la Force des impacts peut donc augmenter chaque fois que l'impacteur change de tranche de 10cm par rapport à son point de départ.

Si l'impacteur est Irrépressible et qu'il dispose d'un marqueur de vitesse au moment de son activation, on considère qu'il a parcouru une distance égale à  $MOU \times 2$  au moment de l'impact.

Exemple : Un char possède  $MOU=20$ , ainsi que les compétences « Impact/5 » et « Irrépressible ». Lorsque sa charge est déclarée, il dispose d'un marqueur de vitesse. Donc, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible, on considère qu'il parcourt une distance égale à  $MOU \times 2$ , soit 40cm. Le char parcourt donc 4 tranches de 10cm et la Force de l'impact est de  $4 \times 5 = 20$ .

### 2. Qui subit l'impact ?

Seuls les combattants au contact de l'avant de l'impacteur subissent l'impact.

Si un combattant doté d'Impact/X a pris de la vitesse grâce à Irrépressible et est assailli de face, l'assaillant subit immédiatement l'impact.

### 3. Dommages causés par l'impact.

Les jets de Blessures causés par l'impact sont effectués dès que l'impacteur parvient au contact de sa cible. Si les combattants au contact de l'avant de l'impacteur sont Tués net ou détruits par l'impact, l'impacteur



peut choisir de poursuivre son déplacement ou bien de s'arrêter. S'il poursuit son déplacement, cela ne compte pas comme un mouvement de poursuite. Si, en poursuivant son déplacement, il rencontre un nouveau combattant, celui-ci subit également un jet de Blessures dont la Force peut augmenter entre 2 impacts successifs.

Cas particulier : Si deux combattants dotés d'Impact/X entrent en contact face à face, deux cas de figure sont possibles.

- Si l'impacteur assailli ne dispose pas d'un marqueur de vitesse (grâce à Ir-répressible), il est le seul à subir un jet de Blessures dû à l'impact.
- Si l'impacteur dispose d'un marqueur de vitesse, les deux combattants subissent un jet de Blessures.

#### 4. Orientations & impact.

Lors d'un impact, aucun combattant ne doit être réorienté ou mis en contact avant la résolution des jets de Blessures.

Si tous les combattants impactés sont retirés de la partie, l'impacteur continue sur sa trajectoire sans qu'aucune réorientation ne soit nécessaire.

Tout combattant impacté survivant libres de tout contact doit être mis en contact avec l'impacteur.

Si un combattant impacté ne peut pas être mis en contact sans modifier l'orientation d'autres combattants, alors c'est l'impacteur qui est réorienté lors de la mise en contact. Toutes les réorientations & mises en contact sont simultanées.

### XIX-B-98. Prévisible (passive).

La carte de références d'un combattant doté de cette compétence est toujours disposée face visible dans la pioche du joueur qui le contrôle, et non face cachée. Si cette carte est placée en réserve, elle doit l'être également face visible.

Note : pendant le tour, une fois la séquence d'activation constituée, le joueur adverse peut consulter à loisir la position dans la pioche des combattants prévisibles.

### XIX-B-121. Toxique/X (passive).

De nombreuses créatures disposent de substances toxiques capables de neutraliser leurs victimes.

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

# MISES A JOUR

Chaque tour, le joueur dispose d'une dose de Toxique par tranche de 100PA d'armée, plus toute éventuelle dose gratuite.

Chaque combattant doté de cette compétence dispose, pour la durée de chaque partie, d'un nombre de doses égal à sa puissance (voir GBN I-E-9). Le statut de Champion (voir I-C-1) octroie une dose supplémentaire. Se rajoute toute éventuelle dose gratuite obtenue par divers moyens (sorts, artefacts...).

1. Calcul du nombre de dés de Toxique/X. Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur qui les contrôle bénéficie d'un dé de Toxique/X.

Exemple : Un joueur Mid-Nor dispose des combattants suivants dans son armée : Kanizhar le Cannibale (Toxique/2) : 68PA ; 3 incubes du Despote (Toxique/1) : 69PA ; 4 guerriers des Gouffres (pic de guerre) : 32PA.

Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres n'étant pas pourvus de Toxique/X, ils ne sont pas pris en compte dans le calcul. Le total est donc de  $68 + 69 = 137PA$ .

2. Attribution des dés de Toxique/X.

Un combattant peut dépenser une dose de Toxique pendant la phase Stratégique, lors de son activation ou au début d'un combat (en même temps que le placement de ses dés de combat) auquel il participe.

Un combattant ne peut recevoir qu'une unique dose de Toxique par tour, y compris toute éventuelle dose gratuite.

Exemple : Le joueur Ophidien bénéficie de 3 doses de Toxique pour ce tour.

L'archer reçoit une dose (la première), lors de son activation.

Plus tard, S'Érum reçoit à son tour une dose (la seconde) lors de son activation.

Un sort permet au guerrier de gagner une dose de Toxique gratuite, cette dose n'est pas comptabilisée dans les 3 doses de Toxique du tour.

Le vortiran reçoit une dose (la troisième & dernière) au début de son combat.

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à l'un de ses combattants dotés de Toxique/X. Un même combattant ne peut ainsi bénéficier que d'un seul dé de Toxique/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier).

L'attribution des dés doit avoir lieu avant le jet de Tactique.

Exemple : Le joueur Mid-Nor bénéficie de 2 dés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres ne peuvent pas en recevoir, car ils ne sont pas dotés de la compétence. Le joueur choisit Kanizhar et un incubé du Despote.



XIX-B-90. Mutagène/X (active)

La compétence « Mutagène/X » permet aux combattants qui en sont dotés de bénéficier de bonus dans certaines caractéristiques. Son utilisation est régie de la façon décrite ci-dessous.

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

Chaque tour, le joueur dispose d'une dose de Mutagène par tranche de 100PA d'armée, plus toute éventuelle dose gratuite.

Chaque combattant doté de cette compétence dispose, pour la durée de chaque partie, d'un nombre de doses égal à sa puissance (voir GBN I-E-9). Le statut de Champion (voir I-C-1) octroie une dose supplémentaire. Se rajoute toute éventuelle dose gratuite obtenue par divers moyens (sorts, artefacts...).

1. Calcul du nombre de dés de Mutagène/X. Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur qui les contrôle bénéficie d'un dé de Mutagène/X.

Exemple : Un joueur Scorpion dispose des combattants suivants dans son armée : Kayl Kartan (Mutagène/1) : 48PA ; + Symbole de pouvoir (artefact) : 6PA ; 2 guerriers Kératis (Mutagène/1) : 62PA ; 3 clones de Dirz (Mutagène/-1) : 33PA ; 1 tigre de Dirz : 56PA.

Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Mutagène/X, l'artefact de Kayl Kartan est pris en compte car il appartient à un combattant doté de cette compétence. En revanche, le tigre de Dirz n'en étant pas pourvu, il n'est pas pris en compte dans le calcul. Le total est donc de  $48 + 6 + 62 + 33 = 149$  PA. Cela représente deux tranches incomplètes de 100PA, soit 2 dés de Mutagène/X.

2. Attribution des dés de Mutagène/X. Un combattant peut dépenser une dose de Mutagène pendant la phase Stratégique, lors de son activation ou au début d'un combat (en même temps que le placement de ses dés de combat) auquel il participe.

Un combattant ne peut recevoir qu'une unique dose de Mutagène par tour, y compris toute éventuelle dose gratuite.

Exemple : Le joueur Dirz bénéficie de 4 doses de Mutagène pour ce tour.

L'arbalétrier reçoit une dose (la première), lors de son activation.

Plus tard, le garde dasyatis reçoit à son tour une dose (la seconde) lors de son activation.

Un sort permet à Sasia Samaris de gagner une dose de Mutagène gratuite, cette dose n'est pas comptabilisée dans les 4 doses de Mutagène

# MISES A JOUR

du tour.

Le kératis (A) reçoit une dose (la troisième) au début de son combat.

Le guerrier skorize reçoit une dose (la quatrième & dernière) au début de son combat.

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à un de ses combattants dotés de Mutagène/X. Un même combattant ne peut bénéficier que d'un seul dé de Mutagène/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier). L'attribution des dés doit avoir lieu avant le jet de Tactique.

Exemple : Le joueur Scorpion bénéficie de 2 dés de Mutagène/X. Le tigre de Dirz ne peut pas en recevoir, car il n'est pas doté de la compétence « Mutagène/X ». Le joueur choisit un guerrier Kératis et un clone de Dirz.

3. Détermination du bonus de Mutagène/X. Les dés ainsi attribués représentent un bonus potentiel qui peut être ajouté à certaines caractéristiques des combattants bénéficiaires.

Immédiatement après avoir attribué une dose, Le joueur doit lancer 1d6 les dés de Mutagène/X juste après le jet de Tactique pour déterminer les bonus. Pour calculer ce dernier, le résultat naturel du jet est modifié par la valeur X associée à la compétence « Mutagène/X » du combattant.

Attention ! Lorsqu'un dé de Mutagène/X est lancé pour déterminer le bonus, un '1' n'est pas considéré comme un échec automatique, mais un '6' ne permet pas de relancer le D6.

Le résultat final indique le nombre de points qui peuvent être utilisés pour augmenter certaines caractéristiques du combattant.

Exemple : Après le jet de Tactique, le joueur Scorpion décide de lancer son dé de Mutagène/X pour son clone de Dirz. Il obtient un '2'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de -1, le résultat final est donc un bonus d'un point ( $2 - 1 = 1$ ).

Il poursuit avec le dé du guerrier Kératis. Il obtient un '5'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de +1, le résultat final est donc un bonus de 6 points ( $5 + 1 = 6$ ).

4. Caractéristiques pouvant être augmentées et bonus maximal.

Les points de bonus ainsi obtenus peuvent servir à augmenter MOU, INI, ATT, FOR, DEF, RES, COU et DIS. Le nombre maximal de points de Mutagène/X pouvant s'ajouter à une même caractéristique est égal à 3, à 2 plus la valeur X de la compétence du combattant si elle est positive.

Attention ! Le bonus en Courage est strictement réservé au combattant doté du dé de Mutagène/X, il ne peut en aucun cas être transmis à un autre combattant, quel que soit l'effet de jeu pris en compte (« Commandement/X », sortilège, etc....).

Attention ! Le bonus en Attaque ne doit pas être pris en compte dans le cadre de l'utilisation éventuelle de la compétence « Coup de maître/X ».

Exemple : Avec Mutagène/-1, le clone de Dirz peut assigner un maximum de deux points de bonus à une même caractéristique. Un guerrier Kératis, en revanche, est doté de Mutagène/1. Il peut donc ajouter jusqu'à trois points de bonus à une même caractéristique.

5. Répartition des points de bonus. Toute ou partie de ces bonus peuvent être attribués pendant l'activation du combattant (n'importe quand) ou en début de combat (en même temps que les dés de combat), mais pas pendant un combat.

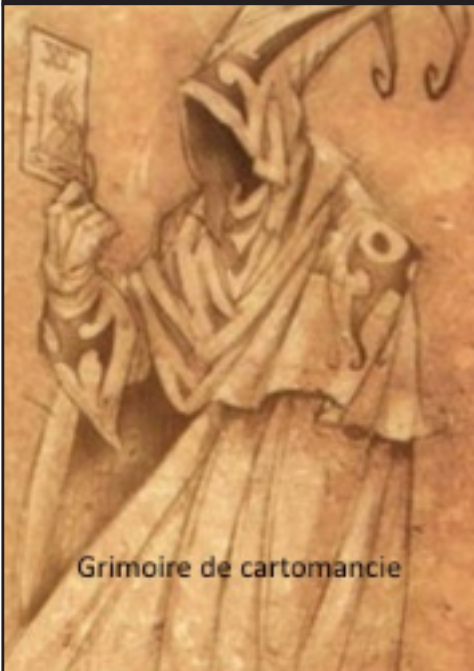
L'augmentation d'une caractéristique ne modifie en aucun cas un test déjà effectué. Si, par exemple, un joueur augmente la RES d'un de ses combattants après que ce dernier a subi un test de Blessures, c'est la RES avant majoration qui est prise en compte pour déterminer le nouvel état de santé.

Exemple : Lors de la phase de combat, un clone de Dirz affronte un soldat des plaines. Au moment de placer ses dés de combat, le joueur Scorpion décide d'utiliser l'unique point de bonus du clone pour faire passer son ATT de 2 à 3.

6. Durée des modifications. Les modifications de caractéristiques dues à Mutagène/X durent jusqu'à la fin du tour en cours. À la phase de temps mort, les dés et les points de Mutagène/X inutilisés sont perdus.



# REFORME DE LA MAGIE



Grimoire de cartomancie

Un sacré gros morceau avec la Cartomancie, le mystérieux grimoire aux pesants relents de la cité des Voleurs...

Une exception à notre règle habituelle des 15 sorts par grimoire, en effet un tarot est composé de 22 arcanes, il nous en fallait en faire autant.

Les arcanes préexistants ont bien entendu été remis au goût du jour. S'en est suivi un travail de création palpitant sur les numéros manquants. En espérant, comme toujours, que cela vous plaise autant à jouer que nous avons pris du plaisir à travailler sur tout ça.

## Arcane I - Le Magicien

Neutre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Instantané

La cible récupère immédiatement X gemmes de Mana.

## Arcane II - La Papesse

Lumière=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=X+1

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

Si la cible est un combattant ami, la durée du sortilège est 'Entretien/2', la cible gagne PEUR=X et la compétence « Hypérien/X ».

Si la cible est un combattant ennemi, la durée du sortilège est 'Instantané', la cible effectue immédiatement un test de Courage, comme

si elle était engagée par un combattant doté de PEUR=X et des compétences « Abominable » et « Hypérien/X », en cas d'échec la cible est immédiatement en déroute.

## Arcane III - L'Impératrice.

Feu=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si le lanceur est équipé du sort 'Arcane IV - L'Empereur' il gagne ATT+1 et FOR+1.

Le lanceur gagne POU-X (minimum POU = 0).

Le lanceur peut distribuer X points entre son Attaque &/ou sa Force, il peut aussi distribuer tout ou partie de ces X points sur l'Attaque &/ou la Force de combattants amis.

## Arcane IV - L'Empereur.

Terre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si le lanceur est équipé du sort 'Arcane III - L'Impératrice' il gagne DEF+1 et RES+1.

Le lanceur gagne POU-X (minimum POU = 0).

Le lanceur peut distribuer X points entre sa Défense &/ou sa Résistance, il peut aussi distribuer tout ou partie de ces X points sur la Défense &/ou la Résistance de combattants amis.

## Arcane V - Le Pape.

Lumière=X-1

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=X+3

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20 cm

Durée : Entretien/2

Tout combattant ami peut choisir, avant un test de Courage ou de Discipline, de remplacer le résultat naturel de son jet de d6 par X.

## Arcane VI - L'Amoureux.

Neutre=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=2+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur bénéficie des compétences « Insensible/1 » et « Instinct de survie/1 » contre tout jet de Blessure infligé par la cible ou tout sort/miracle lancé par la cible.

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

## Arcane VII - Le Chariot.

Eau=1

Voie : Cartomancie

Fréquence=7

Difficulté=7

Portée : 7cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne ATT=7.

## Arcane VIII - La Justice.

Lumière=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=0) ignorant sa RES.

## Arcane IX - L'Ermite.

X=2

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de l'activation du lanceur.

Le lanceur gagne MOU=0 et perd un dé de combat.

L'effet de ce sortilège dépend des gemmes de Mana (obligatoirement du même Élément) avec lequel il est incanté :

- X=Air : tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Pugnacité ».
- X=Eau : tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Soins/5 ».
- X=Feu : tous les combattants (à l'exception du lanceur) subissent un jet de blessures.

- X=Terre : tous les combattants ennemis considèrent l'aire d'effet comme un terrain encombré et perdent l'usage des compétences « Bond », « Désengagement/X », « Pugnacité » & « Rapidité ».

## Arcane X - La Roue de la fortune.

Eau=1

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lancez 1d6 pour déterminer l'effet du sortilège. Le lanceur peut choisir, avant de lancer les d6, d'infliger de X crans de blessures à un follet ami à portée pour modifier jusqu'à +/-X le résultat naturel du d6.

- '1'. La cible subit une blessure Grave.
- '2'. La cible subit une blessure Légère.
- '3'. La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».
- '4'. La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».
- '5'. La cible gagne la compétence « Chance ».
- '6'. La cible gagne la compétence « Aimé des dieux ».



## Arcane XI - La Force.

Terre=2

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20 cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance+1 et FOR+2.

## Arcane XII - Le Pendu.

Air=4

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=5+RES de la cible/2

Portée : 20 cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/2

Aucun combattant ennemi ne peut assaillir la cible.

La cible gagne MOU=0 & la compétence « Éphémère/4 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants en contact avec au moins un combattant ennemi.

## Arcane XIII - La Mort.

Neutre=2

Voie : Cartomancie

Fréquence=Unique

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : 20 cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur est retiré de la partie. Si ce sortilège est incanté exclusivement avec des gemmes de Ténèbres alors le lanceur n'est retiré de la partie que lors de la phase d'Entretien.

La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ». Aucun effet de jeu ne peut permettre à la cible de regagner des crans de blessures ou de perdre la compétence « Éphémère/4 ».

Ce sortilège ne peut pas être dissipé.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dont la Valeur stratégique est strictement supérieure à 10xPOU du lanceur.



## Arcane XIV - La Tempérance.

X=2

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés s'ils sont composés (même partiellement) de l'Élément X ou de son opposé.

La cible est immunisée aux sortilèges composés (même partiellement) de l'Élément X ou de son opposé.

Attention : si le sortilège est incanté avec des gemmes de Ténèbres, un seul opposé doit être choisi par le lanceur.

## Arcane XV - Le Diable.

Neutre=1

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

Le prochain d6 lancé par la cible sera automatiquement considéré comme un '1' naturel. Ce sort est sans effet sur les jets de Blessures.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant un score de PEUR ou la compétence « Immunité/Peur ».

S'il est incanté avec des gemmes de Ténèbres, la fréquence de ce sortilège devient 'illimitée' jusqu'à la fin du tour.

## Arcane XVI - La Tour de destruction.

Feu=5

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=16).



# CONFÈDE

## Arcane XVII - L'Étoile.

Air=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne les compétences « Conscience » et « Juste ».

## Arcane XVIII - La Lune.

Eau=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20 cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Sélénite » (le jet de sélénisme est effectué immédiatement).

## Arcane XIX - Le Soleil.

Feu=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Instantané

Chaque combattant (à l'exception du lanceur) subit un unique jet de Blessures, selon sa position par rapport au lanceur :

- Contact : FOR=6.
- 5cm ou moins, mais pas en contact : FOR=3.
- Entre 5 & 10cm : FOR=0.

## Arcane XX - Le Jugement.

Neutre=1

Voie : Cartomancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

## Arcane XXI - Le Monde.

Feu=2

Voie : Terre=X

Voie : Cartomancie

Fréquence=Unique

Difficulté=X+3

Portée : Personnel

Aire d'effet : Illimitée

Durée : Instantané

X = POU du lanceur, en ignorant tout modificateur négatif.

Le lanceur est retiré de la partie.

Choisissez un élément de décor indestructible (qui n'est pas un élément de scénario) dont la plus grande dimension n'excède pas 4xXcm : s'il est sur le champ de bataille, retirez-le de la partie, sinon, mettez-le en jeu (en respectant les contraintes en vigueur). Choisissez un combattant ennemi dont la Valeur stratégique est inférieure ou égale à la moitié de celle du lanceur et retirez-le de la partie.

Choisissez un combattant ami qui a été Tué net dont la Valeur stratégique est inférieure ou égale à la moitié de celle du lanceur et remettez-le en jeu tel qu'il était lors de son déploiement, à la place du lanceur (si cela est impossible, n'appliquez pas cet effet).

## Arcane XXII - Le Fou.

Air=3

Voie : Cartomancie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

La cible mélange sa pile d'activation et les X cartes de sa réserve ; puis pioche les X premières cartes de sa pile qu'il met en réserve. Le lanceur mélange sa pile d'activation et les Y cartes de sa réserve ; puis consulte sa pile pour choisir Y cartes de sa pile qu'il met en réserve.



# CONFEDÉ

## Abordeur.

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

TIR=2 ; Pisto-harpon : FOR2+1d6,  
10/15/20.

Carburateur.

Renfort, Tir d'assaut.

Vétéran Gobelins. Petite taille.

13 PA

- **Affiliés :** Écumeurs des océans.
- **Limités :** Marais chaussé, Rats noirs, Sonnantes de bronze, Yakûsa.
- **Interdits :** Clan X, Cloches tonnantes, Fouisseurs, Plonge-gouffre, terriers de la Motte, Urâken.

Warmachine (Privateer Press)

Swamp gobber river raider

<https://privateerpress.com/warmachine/gallery/mercenaries/solos/swamp-gobber-river-raiders>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2713-GOB-CREA-Abordeurs-gobelins.htm>



« A l'abordage ! »

Tandis que la frêle embarcation de Manilia James atteignait à vive allure l'embouchure du fleuve dans un concert d'explosions dues au carburateur, les deux compères virent surgir à l'horizon l'ombre d'un navire, sa silhouette masquant le disque solaire que déjà la mer avait commencé à engloutir. Faisant route droit sur la barque, ils purent apercevoir une grande voile, surmontée d'un pavillon noir... Étrangement, les trolls étaient déjà de l'histoire ancienne. Cependant, le gniard, toujours très attentif, fixait de ses yeux malicieux le pavillon claquant au vent, et jugea de la forme particulière ainsi que du tonnage

du vaisseau qui voguait vers eux - « Héhé Méssy Jéms, on a d'la chance » tonitrua-t-il, envers Manilia James, qui plissait les sourcils en guise de désapprobation. « Bah, ben si boss, renchérit le gniard, ç'aurait pu être c'te foutue malédiction flottante de Dent Creuse ! »

- « Ha... bon, rétorqua James, et à qui a-t-on à faire alors selon toi ? »

Demi-Klû marqua une courte pause et après avoir repris sa respiration, tout en tapotant l'épaule de son patron, il lui souffla à l'oreille :

- « Ben c'est la Dent Noire, c'te question, avec son équipage il n'y aura pas de problème. »

Le vent avait tourné et la tristement célèbre coquille de noix vint se positionner à tribord de la barque. Décidément ce voyage venait de prendre une direction plus qu'inattendue pour James et son petit acolyte. C'est alors que 3 gobelins sautèrent prestement dans la barque d'un air menaçant, des pistolets à naphte à la main. Dévisageant le gniard et Manilia James d'un regard sombre et agressif, l'un d'entre eux pointa son crochet en guise de main droite vers les infortunés rescapés...

- « Foutez-moi ça à fond de cale, et enchaînez-les bien. On verra bien ce que le capitaine décidera de faire avec eux après sa sieste ! »

- « Mais mes amis... » souffla Demi-Klû, interrompu avec violence par un tir de mini-harpon entre ses pieds, qui sonnait le glas de l'embarcation des deux compères.

- « Mieux vaut garder le silence pour l'instant », chuchota Manilia James pendant que son embarcation sombrait peu à peu.

Montant à bord de la Dent Noire, ils furent promptement menés dans leurs nouveaux appartements. De l'eau jusqu'aux genoux, Manilia fusillait du regard son acolyte...

- « Aucun problème, hein, Demi-Klû ? Reposons-nous tant que nous le pouvons encore, et espérons que leur fameux capitaine sera plus conciliant avec nous... » tout en secouant la tête d'un air dépité.

Grimpant sur un tonneau qui émergeait de l'eau, le gniard s'assit alors et détourna le regard, vraisemblablement embarrassé d'avoir amené son patron dans une si mauvaise posture. Un silence lourd tomba dans la cale et Demi-Klû, luttant contre le sommeil, se dit alors, que plutôt de parcourir Aarklash de long en large, il serait peut-être judicieux de trouver, ou tout du moins de commencer enfin à chercher sa tendre moitié.

Se ranger, fonder une famille quoi, et bâtir un foyer loin des aventures dangereuses ou l'entraînait sans cesse Manilia James. Et le gniard soudain, se surprit à sourire intérieurement, en pensant que la moitié d'un Demi-Klû, au bout du compte ça ne devait vraiment pas valoir grand chose...

## Danseuse de Dhalilia.

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

Armure noire.

Contre-attaque, Désengagement/5, Féal/1, Feinte.

Spécial d'Achéron. Taille moyenne.  
30 PA

- **Affilié :** de Brisis, de Vanth, Mantis.
- **Limité :** d'Hestia, Tanit.
- **Interdit :** de Sarlath, Janos, Lazarian.

Wrath of kings (CMON)

Gortizi War dancer

<https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/wrath-of-kings/gortizi-zeti-box.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2638-ACH-CREA-De-quoi-faire-une-jolie-troupe-de-vivantes.htm>

« Ta vie pour une danse... »



**Au sein des Ténèbres, l'immortalité, précieux trésor de la noblesse achéronienne, a aussi ses inconvénients. Une telle longévité force en effet les dynastes a de terribles complots pour monter dans une hiérarchie où la Mort ne vient chercher ni les plus anciens ni les plus puissants nobles. Pour ôter à son engeance toute prétention à la succession de ses titres et s'éviter de désagréables coups de dagues dans le dos, un pair va donc régulièrement envoyer un fils ou une fille dans l'un des nombreux ordres du clergé de la baronnie maudite.**

**L'opéra de Dhalilia est l'un d'entre eux, une sororité dédiée à l'adoration de la Reine-démone du vice et de la corruption. Or la corruption présente de nombreux visages. C'est sous les plus beaux atours qu'elle s'incarne chez les danseuses de Dhalilia. Soumises à une dévotion sans faille envers leur terrible déesse, ces damoiselles du plus haut lignage ont une âme corrompue au-delà de toute possibilité de rédemption. Les dons octroyés par leur sombre maîtresse leur permettent, sur le champ de bataille, de rivaliser avec les guerriers les plus endurcis.**

**L'opéra est le lieu emblématique où se rassemblent les danseuses. Ce bâtiment monumental, semblable à un temple, est aussi une vaste salle d'entraînement où résonnent musiques lancinantes, entrechoquements d'armes, froissements d'étoffes, mais surtout cris d'agonie des victimes choisies pour l'entraînement. Les nobles qui déambulent le long de ce superbe édifice peuvent ainsi percevoir les légers râles qui en émanent. Les petits râles de l'opéra...**

La manière de rejoindre les rangs des adeptes de Dhalilia est fort différente quand on n'habite pas en Achéron. Nobles ou bourgeoises pour la plupart, les candidates pressenties sont au sommet de leur beauté, de leur vitalité et de leur pouvoir de séduction. Elles viennent de franchir l'apogée de leur vie et c'est désormais un lent déclin qui les attend. Elles ont encore quelques belles années à vivre devant elles, elles disposent d'un confort relatif mais rien n'y fait : elles ne voient que les fines rides qui se creusent lentement sur leur visage. Leur vanité est telle qu'elles ne supportent pas l'idée de perdre leur influence et leurs attraits et cherchent par tout moyen à donner l'illusion que le temps ne les affecte pas.

Détecter de tels profils est chose aisée pour les serviteurs des Ténèbres introduits dans la bonne société de Cadwallon, de Kallienne ou d'Arcavia. Ahsa Ruyar et Celenia de Teren dans la cité des voleurs, Gaspard de Rougepierre à Manilia ou le diacre Valsarus à Carthag Fero excellent à cette tâche.

Il leur suffit d'inviter ces belles dames à quelques réunions, de leur proposer quelques produits « miracle » de rajeunissement à un prix exorbitant et de voir qui mord à l'hameçon... et de discerner qui est prêt à avaler la canne à pêche avec l'hameçon. Quand elles se rendent compte que le produit miracle n'a que des effets superficiels et qu'elles en veulent plus, il est temps de poser le piège. Elles sont alors conviées à un rendez-vous secret où elles feront progressivement connaissance avec le culte de Dhalilia, la belle Reine-démone.

Après quelques gentilles séances d'initiation sensuelle destinées à provoquer l'impatience et le désir d'en apprendre plus, elles assisteront à un sacrifice rituel. Oh, bien sûr, elles joueront les horrifiées dans un premier temps. Il faudra alors leur permettre d'accepter l'inacceptable en sauvant les apparences. La victime inconsciente sera décrite comme un assassin, un tortionnaire, un violeur, voire un collecteur d'impôts si cela ne suffit pas. Leur faire comprendre que leurs existences à elles comptent tellement plus que celle de ce parasite, ce nuisible qui ne mérite plus de vivre mais qui peut encore faire quelque chose de bien et prolonger la vie de personnes précieuses. L'idée fait alors son chemin et les réticences cèdent bientôt la place à la curiosité, au frisson de l'interdit et à l'anticipation de pénétrer dans un nouveau monde plein de promesses et de secrets. À l'issue du rituel, lorsqu'elles absorbent l'essence de vie de la victime et que les derniers lambeaux de culpabilité se dissolvent dans la volupté de l'instant et le plaisir de la jeunesse retrouvée, alors leur âme est irrémédiablement vouée aux Ténèbres, même si elles ne le savent pas encore. Et même si elles le savaient, la plupart poursuivraient néanmoins avec détermination vers les méandres obscurs entrevus. Ce que les autres considèrent comme une déchéance ou une descente aux Enfers est pour elles, au contraire, une ascension vers une autre vie et une jeunesse éternelle.

Les séances suivantes les enchaîneront progressivement à des rites de plus en plus pervers où seul compte l'assouvissement des désirs les plus inavouables. Et les sacrifices de plus en plus réguliers permettent de conserver une vigueur éclatante. Bien évidemment, l'origine des victimes n'est rapidement plus un questionnement. De toute manière, là aussi tout n'est que mensonge puisque ce sont souvent des serviteurs de la Lumière ou des innocents qui sont ainsi utilisés pour former les futures recrues des Ténèbres.

Lorsqu'il leur est proposé d'acquérir de nouveaux pouvoirs en échange de leur soumission à Dhalilia, de se passer des rituels et de drainer elle-même la vitalité de leurs proies, rares sont celles qui disposent encore de la volonté et de la lucidité nécessaires pour refuser. Et c'est préférable pour elles car celles qui refusent ne sont autorisées à quitter le cercle initiatique que pour mieux être éliminées en toute discrétion.

Au terme d'un ultime rituel, leur âme est offerte à la Reine-Démone qu'elles jurent de servir pour l'éternité et elles acquièrent le titre de danseuses de Dhalilia. Une paire de cornes achéroniennes viendra alors orner leur crâne et leurs canines se développeront, apanages de leur nouveau statut.

Elles seront ensuite formées au combat par leurs aînées au sein de l'Opéra. Disposant pour la plupart de la grâce de la noblesse et d'une pratique assidue de la danse, elles adoptent un style de combat qui leur est propre, basé sur une chorégraphie hypnotique destinée à brouiller les sens et la volonté de leurs proies. Leur beauté et leur science de la séduction ensorcelleront tout autant leurs adversaires. Bientôt, ceux-ci seront des pantins maladroits et désorientés, ne sachant s'il faut combattre ou étreindre ces lascives créatures. Les danseuses dévoileront alors leurs armes et attaqueront, blessant cruellement et neutralisant toute capacité offensive. Enfin, elles enlanceront leurs adversaires en une ultime danse qui enflammera les sens, puis goûteront sur leurs lèvres les dernières étincelles de vie de leurs victimes agonisantes en une extase partagée mais dont un seul camp sortira vivant.

Il est à noter que, lorsque les circonstances s'y prêtent, les servantes de Dhalilia n'hésitent pas à recueillir les dernières forces de leur victime par une experte fellation. De quoi mourir avec un sourire aux lèvres. L'expression « la petite mort » n'aura jamais été aussi appropriée qu'avec les danseuses de Dhalilia. C'est pour cela que la croyance populaire les différencie peu des succubes, impression renforcée tant par leur apparence féminine & séductrice que par leur âme noire comme les Ténèbres, bien que les danseuses ne soient que des mortelles servant volontairement Achéron & Dhalilia.

« Sophet Drahas – Mémoires d'Outre-tombeau, Tome III : De la Lumière aux Ténèbres. »

# CONFEDÉ

## Dépeceur.

15 - 6 - 6/9 - 5/8 - -8/1

Chaînes de calamité.

Tueur né, Farouche/10, Féroce, Fléau/Wolfen, Réflexes.

Élite Dévoreur. Grande taille.

51 PA

- Affilié : Armageddon, Carnage, Rébellion.
- Limité : Blasphème, Dun-Scaith, Extase.
- Interdit : Éclipse, Impur.

Wrath of kings (CMON)

Korrad Ungarash

<https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/wrath-of-kings/gortisi-character-box-1.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2587-D-V-CREA-Gros-truc-plein-de-pointes.htm>



« Ta peau est un obstacle qui t'empêche de voir la vérité... »

Pour éviter le bannissement, les repentis doivent accepter l'humiliation de raser leur pelage et dissimuler leur visage sous une cagoule. Bien qu'ils soient alors autorisés à demeurer avec la meute, leur apparence est un constant rappel qu'ils n'en sont pas membre à part entière.

Suite aux révélations de Vile-Tys, nombreux sont les repentis qui ont choisit de cesser de suivre les traditions des enfants d'Yllia, qui ont fait deux des parias parmi les leurs malgré tous les sacrifices consentis.

Dans une culture qui ne respecte que la force, la vie n'est guère plus facile pour les anciens repentis. Mais, à force de persévérance, ils peuvent atteindre le statut respectable de dépeceur une fois qu'ils ont dépecé

10 Wolfen en les maintenant en vie. Arborant toujours sa cagoule comme un masque d'arrogance destiné à terrifier leurs ennemis, un dépeceur est un adversaire comme il y en a peu sur tout Aarklash.

Prédateur nocturne, prédateur.

15 - 4 - 6/11 - 4/7 - -7/3

Tueur né, Concentration/1.

Élite Wolfen. Grande taille.

53 PA

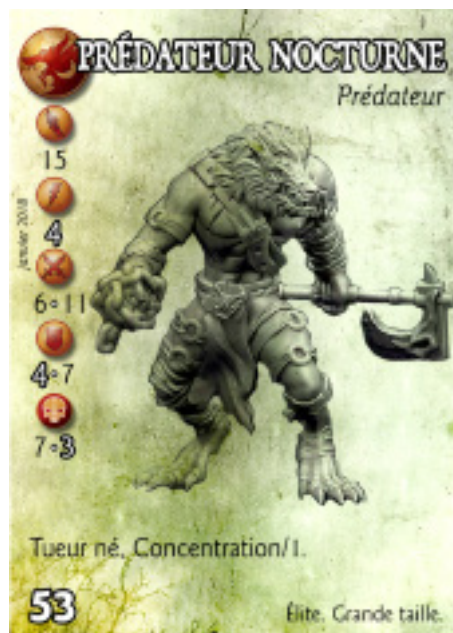
- Affilié : Collines du crépuscule.
- Limité : Sentier d'Opale.
- Interdit : Chêne rouge, Lune gémissante, Meute hurlante, Œil d'argent, Roue des songes, Trône des étoiles.

Norsgard

Wulfkin warrior

<http://norsgard.com/s/wulfkin-warrior-the-alliance-of-the-bat.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2220-WOL-Norsgard-une-gamme-surveiller-de-tr-s-tr-s-pr-s.htm>



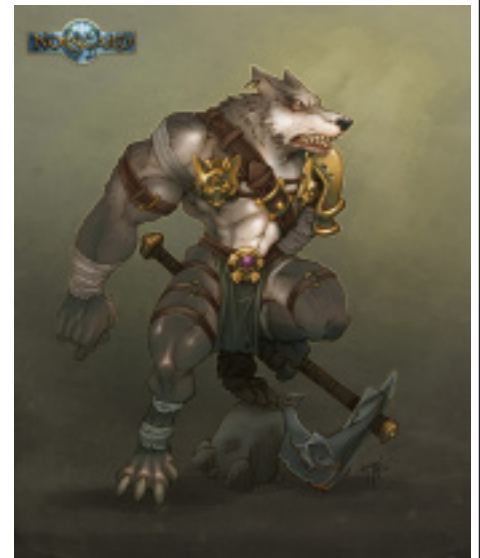
« Tu ne verra pas l'aube se lever... »

Le fauconnier courrait à en perdre haleine, conscient que son unique chance de survie résidait dans la fuite. Seule la lumière blafarde d'Yllia illuminait la nuit noire. Les cris de ses frères barhans résonnaient encore dans le vallon derrière lui.

Le prédateur avait surgi de nulle part, et c'était jeté sur eux sans leur laisser la moindre chance. Les faucheurs, qui composaient le reste de la troupe, avaient alors engagé le Wolfen, en vain... La puissance du loup était implacable. Erik avait compris qu'il tenait là une opportunité pour s'en

sortir. Il avait alors abandonné ses compagnons à leur triste sort.

Un long hurlement affola le fauconnier tant il semblait proche... Puis une immense silhouette lupine lui barra la route, le faisant trébucher. Lorsqu'il entreprit de se relever, deux Wolfen à l'imposante carrure le surplombaient de toute leur hauteur. Un terrible grognement monta de leurs deux gorges. Erik comprit alors son erreur. Ces prédateurs chassaient en duo...



## PEINTURE

Sur un thème des armes magiques, le 22ème concours de peinture s'est tenu pour cette fin d'année avec une participation en hausse . Pourvu que cela dure ! L'important, c'est de se faire plaisir!

# 27EME CONCOURS

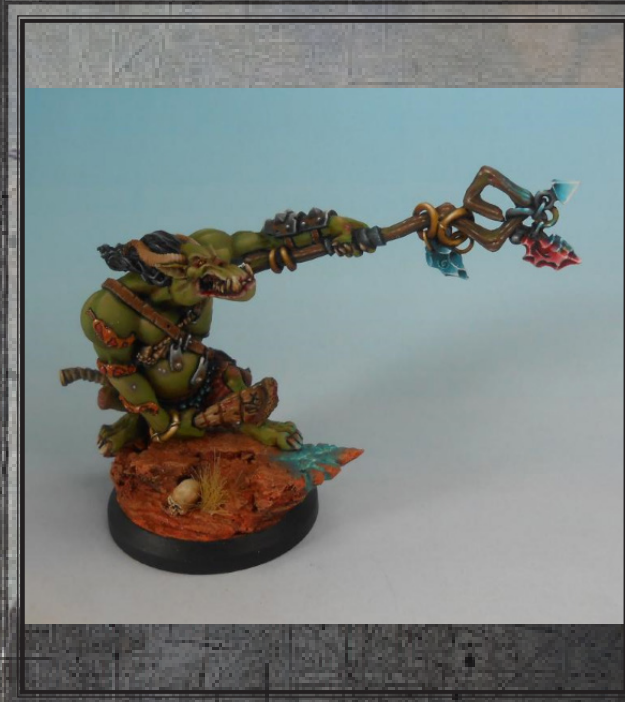
Catégorie  
vétérans



1er - Ours  
Lithomancien



2ème - FLUFFY  
Follet féérique



3ème - JU  
Shaman orque



4ème - Gunnm  
Galhyan



5ème - Guillaume  
Sorcier de la concorde





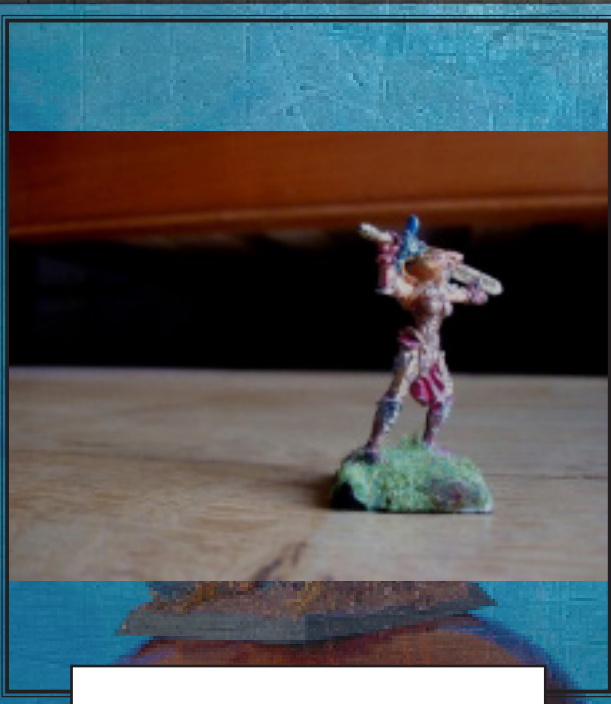
1er - Caberwain  
Gargouille d'Achéron



2ème - Akei  
Carrowek



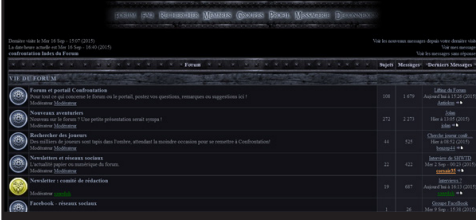
3ème - Loanslone  
Magnus le mystique



4ème - Saurdak  
La Lionne Rousse



## CONFRONTATION LE FORUM



### Le forum Confrontation

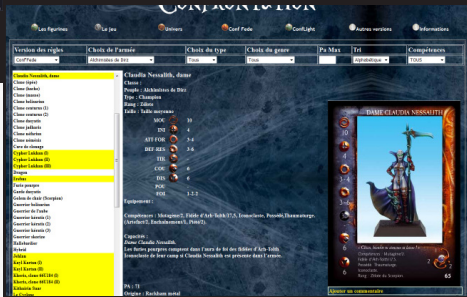
Il a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueurs autour du jeu de figurines Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante :

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

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

# LES SITES PARTENAIRES

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires



### Portail Conf-Fédération

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

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



### Confokaz

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

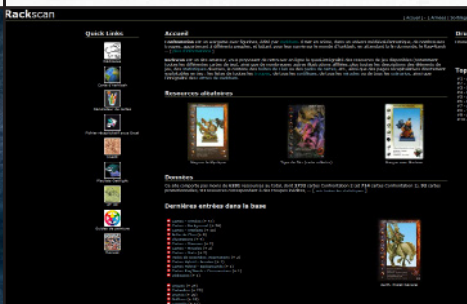
Forum dédié à la vente de figurines de la gamme Confrontation.



### Le SDEN

<http://vladobok.xyz/sden-2/confront-Confederation.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



### Rackscan

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

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



### La Croisée des Chimères

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

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



### Facebook

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

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.



### The count Canalblog

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

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

Ils y a de nombreux autres sites...

Si vous avez connaissance d'autres sites 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.

# AIDE DE JEU

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

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

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

-Les doubles 6 sont des tués net.

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

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

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



## Dispersion effet de zone

Jet du 1er dé: Direction sur le gabarit

Jet du 2ème dé: Distance donnée ci-dessous

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

## Difficultés des tests de tir

Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10

## Modificateurs de difficulté des tirs

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

## Puissance du combattant

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

## Taille des décors

Petite taille	1 à 3cm
Taille moyenne	3 à 4cm
Grande Taille	4 à 8cm

## Actions exclusives

Charger
Engager
Courir

## 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

## FT générée par les fidèles

Fidèle	Dévot	Zélate	Doyen	Avatar
Moine Guerrier	2	3	4	7
	1	2	3	6

## Tableau d'asservissement des familiers

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 »

## Actions cumulatives

Marcher
Tirer

## Tour de jeu

### Phase stratégique:

- 1) Constitution des séquences d'activation
- 2) Jet Tactique

### Phase d'activation:

Tirage des cartes et activation des figurines

- 1) Actions exclusives
- 2) Actions cumulatives
- 3) Actions cumulatives

### Phase de combat:

- 1) Séparation des mêlées
- 2) Résolution des combats
- 3) Test de ralliement

### Phase mystique:

- 1) Calcul de la FT des fidèles
- 2) Jets de récupération de mana des magiciens

### Phase d'entretien:

- 1) Application des effets nuisibles
- 2) Application des compétences passives
- 3) Application des compétences actives
- 4) Application des effets divers
- 5) Résurrections et renforts





**CLUF'**  
LA NEWSLETTER DU  
DRAGON ROUGE

