

Conf3 : Choisir son armée

Soumis par akodosho

À Pour choisir sa première armée À Confrontation 3

Pour le débutant qui veut se mettre à confrontation, la première impression sera sûrement une sorte d'opacité. En effet, le concurrent Games Workshop (pour ne pas le citer) met à disposition des livres d'armées qui contiennent tout ce qu'un joueur a besoin de savoir sur SON armée. En outre, la présence de gars en t-shirt rouge qui crient beaucoup, parfois être considéré comme une source de conseils plus ou moins avisés. Rackham n'a pas suivi la même politique. Leur gamme de figurine est en perpétuelle évolution et les armées sont alimentées, plus ou moins régulièrement, par nouvelles troupes. Donc, exit les livres d'armées. Si cette pratique est intéressante pour les joueurs à vôtres, c'est vite les effets de lassitude et permet de s'occuper à loisir sur les prochaines sorties, elle est souvent synonyme de difficulté pour le newbie! A présent, n'ayez plus aucune crainte, votre humble serviteur que je suis va vous guider pour choisir l'armée avec laquelle vous prendrez vos premières roustes (ben ouais!) ^^ .

Pour choisir son armée il faut donc se poser une série de questions :

1) Quelles sont les figurines qui vous plaisent le plus ? N'oublions pas que nous jouons avec des figurines et que l'esthétique est ce qui fait l'âme de ces jeux. De plus, Rackham a choisi comme créateur les figurines de haute qualité ce qui renforce encore ce rôle esthétique. Allez donc faire un tour sur le site de Rackham Store où toutes les figouzes du catalogue sont disponibles. N'hésitez pas à passer du temps afin de dénicher les petites merveilles qui vous trouvent. N'oubliez pas non plus de réfléchir à la peinture des figurines. Les peintres de chez Rackham sont excellents et contribuent à donner envie! Mais on vous les vendra avec une jolie couleur gris-plomb! Certains préféreront sans doute une armée plus facile/rapide à peindre.

2) Quel est le fluff (le background, l'histoire) qui vous plaît le plus ?

Les règles et la sculpture des figurines (ainsi que les croquis préparatoires) sont au service de l'histoire du jeu (le fluff). Confrontation prend place dans un univers du style « apocalypse moins un jour », très violent et où les peuples se battent pour leur survie ou étendre leur hégémonie. Choisir une race est donc avant tout choisir un camp ! Les armées sont classées en trois groupes : les Voies de la Lumière, les Chemins du Destin et les Mâchands des Ténébres. Au premier abord, ce découpage peut paraître manichéen et simpliste mais il n'en est rien. Les races mauvaises ne sont pas le type de ceux qui veulent conquérir le monde et ce sont surtout les moyens utilisés pour parvenir à leur fin qui font des « machants ». De même, si l'on prend les races dites bonnes, certaines sont plus proches du despotisme et du fascisme que du « bien ». Enfin, les peuples neutres ne sont pas des « babas cool »! Essayez de pointer sur le territoire d'un Orque ou d'un Wolfen pour voir! Le vocabulaire n'est pas innocent : on parle de « ténébres » mal »! etc.

3) Quelle armée correspond le plus à votre style de jeu ?

Les armées se distinguent par leur identité (sculpture/peinture et fluff) mais aussi par les tactiques qu'elles peuvent mettre en œuvre. Chaque profil de création comporte 7 caractéristiques auxquelles s'ajoute l'impressionnante liste de compétences et d'équipement. Les possibilités sont donc infinies et chaque armée a ses forces et ses faiblesses. Il suffit ensuite de trouver l'armée qui correspond le plus au style de jeu que vous voulez mettre en place. Préférez-vous défendre ou attaquer ? Favorisez-vous l'encaissement ou la force de frappe ? Aimez-vous jouer avec peu de figurines ou noyer l'adversaire sous une horde ? La magie et la prouesse vous tentent-elles ou ne sont-elles que des gadgets ? Vous préférez être mobile ou fermement ancré à votre zone de déploiement ? Vous préférez tuer de loin ou sentir votre l'ennemi (ou autre chose) pointer le corps de votre ennemi ? Vous foncez dans le tas ou vous êtes discipliné ? Autant de questions que vous pourrez vous poser pour choisir votre peuple.

Vous avez donc 3 angles d'attaque pour choisir votre peuple fétiche. Selon les joueurs, certains préféreront regarder d'abord les possibilités stratégiques, d'autres seront intéressés par le fluff et voudront identifier un peuple sur un look d'armée ou une fig en particulier. Il n'y a pas de « bonne méthode » mais si vous voulez vous amuser et profiter de toutes les facettes de l'univers, les 3 ingrédients devraient être réunis! ^^

Voici maintenant une description des armées du jeu :

Les voies de la Lumière

Les Keltois Sessairs par Joss.

1)Le Fluff:

Les sessairs sont le peuple humain le plus vieux du continent, l'origine de tous les autres.

C'est aussi le peuple qui a le moins évolué parmi la race humaine, préférant conserver un mode de vie ancestral, parfois nomade mais surtout proche du panthéon originel dirigé par la déesse mère : Danu. Les sessairs se sont alliés depuis

longtemps d'Ã© aux premiers enfants de Danu : les centaures et les Ogmanans (des demi-gÃ©ants) ainsi qu'Ã© une race particuliÃ©re : Les minotaures.

Ils vouent un culte Ã© la guerre, et n'ont pas peur de se battre. C'est un peuple belligÃ©rant par nature.

2) Nombre moyen de figurines

Entre 10 et 18 selon l'orientation choisie pour la composition.

3) Les points forts

Mouvement supÃ©rieur Ã© la moyenne, Force et initiative supÃ©rieures. Magie assez polyvalente. Des personnages couteau-suisse... Un grand choix d'Ã©lite

4) Les points faibles

Une des rÃ©sistance les plus faibles du jeu. Un tir faible et peu efficace. Une discipline qui ne permettra pas souvent de gagner le jet de tactique.

5) Achat(s) "indispensable(s)" :

Fiannas, BoÃ©te d'Etat major, Druide, GÃ©ants !!

6) ArmÃ©e d'Ã© peu/moyennement/trÃ©s jouÃ©e :

Plus trÃ©s jouÃ©e depuis le passage Ã© Conf3.

7) Niveau de magie/prÃ©trise :

Magie excellente. Des mages qui maÃ©trisent les 4 Ã©lÃ©ments primaires pour un prix modique. Des guerriers mages qui donnent des gesa (compÃ©tence supplÃ©mentaire) Une prÃ©trise dans la moyenne.

8) ArmÃ©e peu/moyennement/trÃ©s onÃ©reuse :

ArmÃ©e moyennement onÃ©reuse. Peu de boÃ©tes, mais beaucoup de blisters Ã© acheter d'Ã©s qu'on veut varier.

9) Gamme rÃ©cente ou vieille ?

Vieille, peu renouvelÃ©e. Les anciennes figurines sont changÃ©es au fur et Ã© mesure mais peu de vraies nouveautÃ©s.

10) Points particuliers :

ArmÃ©e incontournable pour les amateurs de look celtique.

Une Ã©norme polyvalence. A Conf3, trÃ©s facile Ã© prendre Ã© main, pas facile Ã© vraiment maÃ©triser.

RÃ©sumÃ© des tactiques possibles :

Les sessais ont accÃ©s a un large panel de troupes peu onÃ©reuses chez les rÃ©guliers qui pourra permettre d'en un premier temps de se familiariser avec les diffÃ©rents profils.

Le large choix d'Elites permettra d'axer les compositions d'armÃ©e plus vers du mouvement, de la guÃ©rilla ou de la force brute par la suite.

Chez les sessais c'est clairement le choix du personnage qui dÃ©terminera l'orientation de l'armÃ©e.

Un choix de commandant comme Gwenlaen axera plus la compo vers une phalange nombreuse avec beaucoup de guerriers qui pourront profiter de valeur de Cou et Dis Ã©levÃ©.

Un choix comme Malek ou Bragh An Scathar permettront de s'orienter vers une compo plus Ã©lite avec des troupes n'ayant pas besoin de commandement.

Kelen permettra quand Ã© lui de mixer un peu tout Ã©sa avec un choix de sorts intÃ©ressant.

Les Griffons d'Akkylanie par Garfunkel

1) Le fluff :Ã©

A l'Ã©origine faisant partie du royaume d'Alahan, les fidÃ©les de MÃ©rin ont quittÃ© leur terres avec la bÃ©nÃ©diction du fondeur de l'empire du Griffon basÃ© sur la foi en MÃ©rin le Dieu unique. L'Ã©inquisition, le temple et l'empereur se partagent le pouvoir. L'empire reÃ©sut des elfes Cynwalls le secret de la poudre noire et a dÃ©veloppÃ© son armÃ©e autour. L'exil de ses siens est encore prÃ©sent dans les esprits et des croisades sont lancÃ©es rÃ©guliÃ©rement contre les forces du scorpion. Pour ce faire des temples sont implantÃ©s un peu partout dans le monde et servent de bases avancÃ©es pour leurs croisades. Toutes les voies de la lumiÃ©re sont leurs alliÃ©s en plus des puissants nains de Tir na Bor.Ã©

2) Nombre moyen de figurines (400 PA):Ã©

Bonne polyvalence en terme de nombre (de 8 Ã© 16 en 400PA) minimum Ã© 13PA

3) Points forts :Ã©

Tir longue portÃ©e, Eclaireurs, PrÃ©trise, Discipline

4) Points faibles :

Courage peu Ã©levÃ©, les troupes de base (moins de 18PA) manquent de punch

Ultra récente. En développement (fait de façon correcte par Rê™)

10) Points particuliers :

Du style jusqu'au bout de la sculpture, hyper fine. Une histoire mystérieuse et fascinante (charnière entre le passé et le futur)

Résumé des tactiques possibles :

Malgré un mouvement très appréciable, il est nécessaire de faire attention à ne pas tirer son front de combat. Il sera aussi nécessaire de choisir entre magie ou absence de magie, le choix du personnage en dépendant.

Le tir est un must have. Les constructs, bien que tentant, ne doivent pas être pris avec abus, ils ralentissent normalement le rythme.

Un attendre/tirer/contre-charger est toujours bon à prendre.

Les Lions d'Alahan par Machiavel

1) Le fluff :

Issus de la fusion de deux tribus de Sessaires, les Lions d'Alahan ont fondé un Royaume d'ordre et de Justice, attachés aux valeurs féodales la Chevalerie et aux Paladins. La plus grande civilisation humaine, militaire, commerciale et intellectuelle, est surtout la patrie des idéologies, de l'honneur, du courage et des héros.

Divisés en plusieurs Baronies, les Barhans peuvent aussi compter sur leur puissante magie, dont le mystérieux ordre de la chimère, pour combattre les Puissances des Ténées. Ces dernières ayant fort justement attaqué ce prospère royaume de l'intérieur, avec la trahison des cromants et l'invasion des morts-vivants via Acheron, la baronnie maudite. L'honneur et la Justice ne sont pas de vains mots pour un Lion d'Alahan, qui pour la défense de ses principes donnera sa vie. Une denrée rare par les temps qui courent...

2) Nombre moyen de figurines (400 PA):

Assez Variable, une moyenne de 12 figurines, mais pouvant aller de 8 à 16 en 400Pa

3) Points forts :

Magie, Cavalerie, Arme sacrée, Courage.

4) Points faibles :

Manque de force des figurines de troupes, quelques faibles résistances, prudence moyenne.

5) Achat « indispensable » :

Magie, Chevalier, Garde royale, Garde d'Alahan.

6) Armée d'élite peu/moyennement/très jouée :

Moyennement jouée

7) Niveau de magie/prudence :

Magie excellente, prudence faible.

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :

Moyennement onéreuse, un peu plus que la moyenne avec les chevaliers.

9) Gamme récente ou vieille ?

Vieille gamme mais très bien actualisée par des resculptures.

10) Points particuliers :

Une armée très polyvalente, et tout à fait complète.

Résumé rapide des tactiques possibles :

Presque toutes sont possibles.

On peut jouer défensif avec des tireurs correctes (et des magos ayant des sorts de blast très puissants) et des unités qui encaissent très bien (les Gardes royaux)

Ou l'offensive, avec un ou plusieurs cavaliers, des volants et de nombreuses unités pour bloquer.

-Une cavalerie redoutable à garder en réserve, et à utiliser comme missile tomahawk pour remonter toute la ligne de bataille.

-De l'infanterie peu coûteuse et relativement efficace pour bloquer les unités adverses et ainsi laisser les troupes d'élite faire le ménage tranquillement.

-Des alliés complémentaires, qui peuvent jouer le même rôle, mais qui grâce au vol peuvent bloquer au bon moment tout individu, possibilité d'éliminer mago et tireur.

-Des unités tactiques et polyvalentes comme les Fauconniers, qui permettent mille et un coups fourrés, comme détecter les clairseurs, et permettre aux chevaliers de les éliminer, harceler au tir, et réduire les capacités adverses avec le faucon etc...

Les mages des Ténés

Les Alchimistes de Dirz par Manah.

1) Le fluff :&

Lorsque Dirz, l'un des meilleurs alchimistes Akkylaniens, se vit condamner pour hérésie, il s'enfuit avec ses fidèles dans le désert du Syharhalna. Dans ces lieux sauvages, ils réussirent à survivre à leurs ennemis et même à se développer grâce au savoir impressionnant dont ils disposaient, créant pour se défendre de nombreux clones génétiquement modifiés, créations de cauchemar autant que clones de combat innombrables.

Savants ténés et sans aucun scrupules, les Scorpions n'ont cessé d'expérimenter de nouvelles combinaisons dans le but avoué de créer l'Être Ultime, poursuivant les travaux de Dirz.

Ils ont noué de nombreuses alliances avec les peuples des Ténés avant de déclencher le Ragnarok en accomplissant le Rituel de l'Aube, rituel au pouvoir immense bien qu'aux effets inconnus à ce jour.

2) Nombre moyen de figurines (400 PA) :&

De nombreux clones de coût faible (clones, hallebardiens, pestes de chair...) sont équipés par des créations monstrueuses et surpuissantes mais chères et rares (tigres, dasyatis, Aberration...). Des champions pour tous les coûts (de 27 à plus de 300 PA). On peut passer de 5 à 20 figs sans problème même si une quinzaine paraît le choix le plus raisonnable.

3) Points forts :&

Le mutagène : cette substance, incluse dans (presque) toutes les réflexions de l'armée en tant que compétence, permet à ceux-ci de booster leurs attributs physiques. Bien que limitée avec le passage en C3, cette compétence peut transformer un simple clone en montagne de muscles impressionnante. Cette compétence, ainsi que le vaste choix d'unités, en fait une des armées les plus polyvalentes du jeu (voire même la plus polyvalente!).

4) Points faibles :&

Un courage et une discipline de base assez basse. Néanmoins, l'ajout d'un personnage et d'un état major boostent la discipline significative (on passe alors à 10 avec Thissan Ka). On tend assez vite au sous nombre, surtout à partir du moment où l'on prend plus d'une grosse création.

5) Achat(s) "indispensable(s)" :&

Dasyatis, boîte de clones, guerriers de l'aube...

6) Armée d'élite peu/moyennement/très jouée :&

Très jouée, en diminution avec le passage en C3 car rendue moins « abusive ».

7) Niveau de magie/pratrise :&

Magie moyenne, pratrise très faible (pratrisse exclusivement iconoclastes).

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :&

Moyennement onéreuse.

9) Gamme récente ou vieille ?

Une des plus vieilles du jeu. Mais sans cesse remise à jour avec de nouvelles (et somptueuses sculptures).

10) Points particuliers :

Le mutagène, certains profils ont un mouvement supérieur à la normale (créations, constructs ou élités). De nombreux profils (dont les créations) provoquent la peur alors que les quelques constructs de l'armée y sont totalement immunisés.

Tactiques possibles :&

L'englouement avec des clones à bas coût permet de concentrer les grosses créations sur les cibles à éliminer en premier (personnages, magiciens, élités...). Un équilibre force de frappe et nombre idéal.

De manière générale, le choix d'unités et si vaste que presque toutes les compo sont envisageables.

Les Nains de Mid-Nor par Liancour

1) Le fluff :

A venir

2) Nombre moyen de figurines (400 PA) :

Assez varié mais plutôt orienté surnombre, on oscille entre une douzaine de figurine, jusqu'au vingt figurines.

3) Points forts :

Grande polyvalence, maîtrise, bonne moyenne de Force - Résistance.

4) Points faibles :

Peu de tireur, pas de troupes "lourdes" et un cyclope un peu limite.

5) Achat « indispensable » :

Azahir, Porteur de fléau, Sentinelle de Mid-Nor

6) Armée d'élite peu/moyennement/très jouée :

Peu jouée (en C3 l'armée la moins jouée semblerait-il).

7) Niveau de magie/préférence :

Magie bonne, préférence excellente.

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :

Moyennement onéreux.

9) Gamme récente ou vieille ?

Armée datant d'environ trois ans, bien fournie mais pas encore complète.

10) Points particuliers :

Quelques figurines très polyvalentes. Pas mal de règles spéciales qui sont autant de petit plus (la Tour de la Désolation tir à 360°, les porteurs de fléau qui gagnent fléau/X contre une carte tirée au hasard dans le jeu de l'adversaire!). Pas de choses sympas à faire avec le pack de cartes des colonies.

Résumé rapide des tactiques possibles :

Les Mid-Nor sont une armée très tactiques. Ne vous attendez pas à faire des miracles simplement parce que vous avez une bonne compo, il faut aussi savoir la jouer. Deux orientations principales :

- Une armée élitée se construira sur un jeu de placement et de blocage, les Mid-Nor manquant de grosses troupes (hors cyclope) il faut bien évaluer les objectifs adverses et dresser une liste des priorités. Dans ce cas ne pas négliger les unités rapides (Rédempteurs des Abyemes, Sentinelles!).

- Une armée sur le nombre aura plus volontiers comme base l'embourbement de l'adversaire. Prévoir autant que possible des moyens de booster la force des troupes trop faibles (notamment Hallebardier ou Vétéran des gouffres). L'enlèvement de l'adversaire pourra être complété par de l'invocation d'Irae Tenebrae ou de Moissonneurs (ces derniers étant bien moins en vogue depuis C3). Une ou deux élités, viendront nettoyer les foyer adverses importants. Dans les deux cas, un joueur Mid-Nor ne devra pas hésiter à sacrifier des troupes pour bloquer ou retarder l'adversaire. D'ailleurs, c'est aussi une conception très fluff de cette armée.

Les Keltois du clan des Drones par Akodosho et Dollface

1) Le fluff :

Les Drones sont des barbares affiliés aux maîtres des ténébreux. Autrefois, ils appartenaient au peuple des Keltois, mais leur roi, Cernunnos, a été trahi par les dieux. Les Drones sont les Keltois qui ont renié les puissances célestes et qui sont partis à la recherche de leur seigneur déchu. Leur haine des dieux est toujours aussi intense à la veille du Ragnarok et leur but est ni plus ni moins que de les détruire. Pour parvenir à leur fin, les Drones ont choisi de s'entraîner à prendre aux fidèles des divinités, elles-mêmes étant inaccessibles directement. Ce peuple est donc devenu expert dans l'art d'infliger des tortures à leurs prisonniers. Tortures physiques mais aussi spirituelles puisque les Wyrd (sorciers) Drones sont capables d'emprisonner l'âme de leurs victimes qui connaîtront des tourments éternels. A travers ces tortures, non seulement les victimes sont punies de servir les dieux qui ont trahis les Drones, mais les divinités elles-mêmes sont affaiblies par la perte de leurs fidèles!

2) Nombre moyen de figurines (400 PA) :

Comptez environ de 12 à 15 figurines, même si des compo avec plus de troupes sont possibles.

3) Points forts :

Armée équilibrée avec des troupes de bases polyvalentes (vétérans, exécuteurs!), quelques unités qui causent l

Des compétences souvent agressives et la possibilité d'aligner une forte proportion d'acharnés. Egalement une armée mobile avec trois références à 12.5 de mv, une à 15 et une à 17.5 cm (hors persos).

4)Points faibles :

Un manque de force et d'endurance qu'il faudra combler avec vos choix d'élite et de "créatures". Un courage et une discipline globalement faibles.

5)Achat(s) "indispensable(s)" :

Les Sides formors, la botte de guerriers.

6)Armée d'élite peu/moyennement/très jouée :

Armée moyennement jouée. Certains n'accrochent pas au look de l'armée.

7)Niveau de magie/prêtresse :

Bonne magie avec deux bons persos qui ont accès à tous les éléments et qui peuvent donner commandement grâce aux cornes de Cernunnos à dispo dans le blister de Corwyn. En prêtresse, Ardokath est bon mais cher et son statut d'iconoclaste le rend difficile à jouer.

8)Armée peu/moyennement/très onéreuse :

Une des armées les moins chères : beaucoup de troupes en blister, dont les fameux formor.

9)Gamme récente ou vieille ?

Gamme assez récente (fin 2003), il manque encore un peu de choix.

10)Points particuliers :

Certaines figurines sont des morts-vivants. Quelques unités causent la peur. Possibilité de jouer une compo avec des Dévoreurs (cf cry havoc n°4).

Résumé des tactiques possibles

En gros, il faut jouer avec trois fer de lance épaulés par des figs moins chères (acharnés inside) et soutenues par des archers/magicien. Une liste avoisinant les 15 figs qui inclue au choix un chien/mino/pillard, 2 formors et de la piétaille est tout fait correcte pour débiter.

Les chemins du Destin

Les Nains de Tir-Na-Bor par Garfunkel

1)Le fluff :

Les nains sont un des peuples (Voire LE peuple) les plus anciens. A l'aube des temps, les géants des montagnes ont passé un pacte avec eux et font maintenant partie de leur armée. Isolationnistes et méfiant à l'extrême envers leurs voisins, les nains ont que peu d'alliés solides. (Aux rangs desquels on compte les griffons d'Аккыланье) Le peuple goblin a longtemps partagé le territoire nain en bonne entente avec les nains qu'ils vénéraient, jusqu'à ce que le Rat ne corrompe les gobelins et les fassent migrer vers les marécages où ils vivent encore. Une sombre histoire de trahison divine car il y a quelques centaines d'années les nains de Mid Nor. (Voir la description de cette armée pour plus de détails) Aujourd'hui, nains des plaines et des montagnes doivent faire face à cette menace intérieurement qui gangrène leur territoire. Les nains vénèrent un panthéon de dieux (Odnir, Uren) qui leur est propre et suivent leur propre voie sur les Chemins du destin.

2)Nombre moyen de figurines (400 PA) :

Peut être joué des 2 manières avec de bonnes troupes de base à 9, 10 et 11PA, et des créatures montant jusqu'à 159PA. (Hors personnages) En 400PA, de 6 à 17 figurines environ.

3)Points forts :

Artillerie légère, cavalerie lourde, boosts grèce à la vapeur, peut provoquer la peur, meilleure discipline du jeu.

4)Points faibles :

Initiative TRES faible, magie assez faible, coût en PA important.

5)Achat(s) "indispensable(s)" :

Armuriers, bombarde.

6)Armée d'élite peu/moyennement/très jouée :

Moyennement.

7) Niveau de magie/pr^{at}rise :
Magie faible, pr^{at}rise moyenne.

8) Arm^{ée} peu/moyennement/tr^{és} on^{ère}use :
Moyennement on^{ère}use.

9) Gamme r^{éc}ente ou vieille ?
Vieille. Arm^{ée} ayant beaucoup de r^{éc}urrence donnant une grande polyvalence.

10) Points particuliers :
La moitié environ des troupes ont une chaudi^{ère} permettant d^éaugmenter une de leur caract^{er}istique (Force, Peur, Mouvement) de 1D6. Certaines troupes provoquent la peur.

Tactiques possibles :^À

Toutes sont possibles avec cette arm^{ée} extrêmement polyvalente. La discipline est cependant indispensable ^À leur r^{éc}alisation, et un pion d^éautorit^é fait ^Ànorm^{er}ment de bien. Il est conseill^é pour commencer d^établir une force

(cavalerie, infanterie, artillerie)
- Rush cavalerie ^À base des 7 types de cavaliers nains avec une port^{ée} maximale de pr^{és} de 40cm (Mouvement augment^é gr^{âce} ^À la vapeur) Attention cependant ^À pr^évoir une force de soutien en 2^{ème} ligne car une fois engag^{ée}, la cavalerie naine ne se d^{és}engage plus.

- Tir en fond de table : A base de bombardiers nains, men^{és} par Lor Arkon et de troupes sacrificables.

- Encerclement : Attirer l^éennemi avec une bombarde et des troupes ^À pied r^{éc}isistantes. De la cavalerie se charge d^éliminer les menaces ^À distances/magots[!] avant de revenir dans le dos du reste de l^éarm^{ée}.

- Mago boost : Un mage avec des sorts de boosts transforme vite les r^{ég}uliers nains en Elites et les ^Àlites en machines ^À tuer. Le meilleur dans la cat^égorie est Bal Torg 2, gr^{âce} ^À l^éimmolation, au s^érum de g^éant et ^À la cuirasse de terre peut lancer facilement (2+ ou 3+) le tout pour 100PA avec un familier inclus. Avec une base de v^{it}ans (contre attaque), d^éarmuriers et de cavalerie lourde. Le tout avec ou sans vapeur.

Les Gobelins de No-Dan-Kar par Cyanhur_29

1) Le fluff :

Le fluff des gobelins : Les gobelins sont des petits ^Àtres faibles et vicieux affili^{és} aux Chemins du Destin. Il y a bien longtemps, ils furent les esclaves des Nains de Tir-Na-Bor, servant dans leurs mines souterraines. Mais un jour, le Dieu Rat vint aux Gobelins et les lib^éra du terrible joug de leurs bourreaux. Les Gobelins se lib^ér^{er}ent donc, car malgr^é le fait qu^éindividuellement ils ^Àtaient faibles par rapport aux Nains, ils ^Àtaient beaucoup plus nombreux que ceux-ci et les submerg^érent pour s^échapper. Une fois sortis des Monts Aegis, les Gobelins s^établirent dans les marais de No-Dan-Kar, o^ù ils b^âtirent un empire prosp^ére gr^{âce} ^À leur ing^éniosit^é naturelle. De nos jours, la nation gobeline est sans nul doute la plus puissante d^éT^{ar}klash, mais cette puissance est toute relative car leur esp^éce est divis^{ée} en une multitude de clans dont la plupart sont incapables de donner le nom de leur empereur, Izhotop. ^À « Dispers^{és}, les Gobelins sont nuisibles. Unis dans un m^ême langage et sous une m^ême banni^{ère}, ils deviennent un fl^éau ! ^À »

2) Nombre moyen de figurines (400 PA) :
Entre 10 (compo ^Àlite) et 20 (compo m^éga-surnombre).

3) Points forts :

Le nombre gr^{âce} aux nombreuses petites troupes (Ashigar^{és}, Maraudeurs, Miliciens, Lanciers[!]), Grosses cr^éatures (Trolls, Da^é-Bakemonos), ^Àlites puissantes (Str^éghms de tous types), courage et discipline ^Àlev^{és} (un perso + un ^Àotat-major l^éassurent), la comp^étence d^éarm^{ée} est excellente (Renfort) et enfin, le pack des clans offre une diversit^é de compos proprement hallucinante.

4) Points faibles :

Individuellement, le Gob lambda ne vaut rien, faible FOR/R^{és}S, Courage ridicule. C^éest le seul point faible que je vois, mais il est de taille lorsqu^éon n^éa pas le surnombre.

5) Achat(s) "indispensable(s)" :

Becbunzen, Baz^éka ou le Baron Oz^éhn en perso principal. Gardes du Corps Str^éghms & Nobles Chevaliers Str^éghms en troupes. Le pack de clans est indispensable. Apr^{és}, les achats d^épendent beaucoup du clan jou^é.

6) Arm^{ée} d^éj^à peu/moyennement/tr^{és} jou^{ée} :^À

Arm^{ée} tr^{és} jou^{ée} en Conf^éTM2, qui tend ^À se rar^éfier avec le passage ^À Conf^éTM3.

7) Niveau de magie/pr^{at}rise :

Tr^{és} bons en Magie (avec Gidzzit ou la Babayagob) / Tr^{és} bons en Pr^{at}rise (avec Hoos^é ^Àzo)

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :
Armée à 400pa pour environ 100â,τ.

9) Gamme récente ou vieille ?

Une des premières armées de Confédération™, avec des vieilles figs plutôt laides, mais le renouveau arrive, avec les superbes figs du clan Araken.

10) Points particuliers :

Possibilité de nombreuses listes Arthème (Pirates, Mutants, Strahms, Araken€)

Résumé des tactiques possibles :&

- Tactique Nombre : On met beaucoup de figurines, appuyées par un bon perso (Becbunzen, Bazka, Goreth€), quelques Alites/Cratures et on choisit comme clan le Marais Chaussé ou les Sonnantes de Bronze, le but d'arriver au nombre maximum de figs (Maximum de 5 figs par tranche de 100pa). La stratégie est d'engluer les grosses figs adverses avec des petits trucs, et de se concentrer sur un objectif à la fois.

- Tactique « full Alite » : Ça surprendra l'adversaire d'être en agilité numérique avec des gobelins, mais il en voyant la puissance de cette armée (Clan X ou Terriers de la Motte surtout). Que des strahms à pieds ou sur rat, appuyé par un bon gros perso qui fait mal, et un bon gros Troll pour casser de l'adversaire. Pari risqué, mais ça peut marcher.

- Tactique « j'te plombe le cul! » : le Clan des Rats Noirs offre une possibilité unique en gob, une compo axée sur le tir. On prend des tirailleurs, 2 ou 3 golgoths pour faire mal au contact, un bon perso tireur (Ozahn?), et on comble avec des strahms équipés d'arsenals de naphte. Compo en léger sous-nombre, mais les dégâts infligés avant le corps à corps devraient permettre de tenir la marée.

Les Orques de Bran-O-Kor par Garfunkel

1) Le fluff :

Les orques sont issus des manipulations génétiques des dirz sur des échantillons gobelins. A ce titre ils ont un lien de parenté avec les gobelins et une énorme rancune envers les dirz. Leur naissance en tant que peuple se fit donc sous les chaînes de l'esclavage en plein désert. Lors de leur révolte, ils se sont dirigés au nord vers le territoire vierge mais inhospitalier que l'on nomme maintenant Bran O Kor, la terre des braves. Une tradition animiste s'est développée de la rudesse naturelle des orques en osmose totale avec les rigueurs du climat de Bran O Kor. Sans être officiellement alliés, les orques tolèrent les griffons sur leurs terres dans la lutte qui les oppose aux troupes du scorpion. Les orques suivent leur propre voie sur les Chemins du Destin.

2) Nombre moyen de figurines (400 PA) :

Moyen : 10-15 figurines pour 400PA (La plus petite est à 15PA)

3) Points forts :

Force colossale et bon marché, Bonnes caractéristiques actives.

4) Points faibles :

Pas de troupes rapides, initiative peu élevée.

5) Achat(s) "indispensable(s)" :

Avangorok, Brutes, brontops.

6) Armée d'aj peu/moyennement/très jouée :&

Peu jouée.

7) Niveau de magie/pratrise :

Magie plutôt faible, Pratrise moyenne.

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :

Peu onéreuse.

9) Gamme récente ou vieille ?

Assez ancienne.

10) Points particuliers :

Ne contre pas la magie et ne peut pas être contré. Peut inclure des tigres de dirz avec Ghorak.

Résumé des tactiques possibles :

Avec une initiative peu élevée, et pas de surnombre, il faut multiplier les chances de passer une attaque avant que leur force et attaque ne baisse à cause des blessures. Pour ce faire, empiler des orques sur un même adversaire avant de passer au suivant est une bonne idée. Assurez vous toujours que tous vos combattants sont utilisés. À l'inverse, utiliser les mystiques pour bloquer les plus dangereux adversaires. Il sera toujours temps de s'en occuper après. À moins de jouer des traqueurs, vos orques n'ont pas une grande résistance. Assurez vous d'utiliser les gros scores de défense pour bloquer les attaques les plus meurtrières de votre adversaire plutôt que de prendre une baffe. Une autre méthode consiste à engager en 1 VS 1 vos ennemis, de les blesser un peu, puis de lâcher les brontops pour achever le tout grâce à leur implacable et leur force en charge. Dans tous les cas, un mystique donne de l'air en rejetant le personnage le plus dangereux.

Les Dégénérateurs selon blackmane (aka Corto Maltese)

1)Le Fluff:

Riche, contrairement à ce que beaucoup d'oiseaux pensent, il s'étend dans une optique bien plus large que les seuls Dégénérateurs, avec une trame divine immense, enfin bref !

Le Background des Dégénérateurs prend racine dans la servitude des wolfens face à leur déesse, servitude que vient briser, de ses révélations, Vile-Tis le dieu déchû. Emplie d'un sentiment de trahison et sans repaire, la meute d'Ellis demande à Vile-Tis son aide pour abattre les dieux, en échange de quoi ils accompliront sa vengeance. C'est donc dans cette alliance que le jeune peuple voit le jour.

Se nourrissant des massacres et des carnages, détruisant tous les autels et les temples, et séduisant tous ceux en qui la bête sommeille, ils sont le symbole de la bestialité et de la perversité, assidue et recherchée, de l'intelligence au service des instincts meurtriers.

2) Nombre moyen de figurine

Ne cherchez pas, on est les champions du sous-nombre, 8 figurines en 400 pa sera déjà un chiffre honorable.

3)Les points forts

Le corps à corps : nous avons une initiative, une attaque et surtout une défense meilleure que celle des wolfens, tout en ayant trois aussi.

Un vorace se croque la plus part des unités adverses, et nos unités se mangent soit des persos, soit une masse de rugueux (n'y allez tout de même pas trop fort)

Nous disposons d'un groupe d'unités spéciales (très) dures à jouer, mais dévastatrices.

Enfin ne surtout pas oublier les meilleurs tireurs de conf 3 : les Veneurs (alias lance poutre), ainsi que les excellents Chasseurs (lance portée de Twingo noire de SHWTD)

4)Les points faibles

La figurine (potable) la moins chère vaut 30pa, le perso le moins cher 70 (initié avec 3 en POU), alors faites une croix sur vos "deux persos par partie" et amusez vous pour faire un compo en 400pa pile.

De plus vous devrez rayer le terme "pièce sacrificiable" de votre vocabulaire et jouer finement (Ils n'ont pas tous une Force et une Résistance de Troll)

Cette armée peut faire beaucoup, mais vous devez en faire autant !

5)Achat(s) "indispensable(s)" :

Deux blisters de voraces pour une base bien solide (ou une boîte de maraudeurs), un carnassier pour faire un peu de vide, un kalyar pour avoir un perso qui pardonne les erreurs (pas trop quand même) et deux unités pour la DIS, un maître des carnages qui pour le coup est devenu pas mauvais du tout, et un Veneur pour le plaisir.

Après complétez avec tout ce que vous voulez selon vos goûts (écoutez quand même les guerriers de sang, et les clipsantes avant d'avoir eu vos galons)

6)Armée déjà peu/moyennement/très jouée :

Moyennement/peu jouée, elle a souffert du manque de références chroniques, mais les révélations arrivent !

7)Niveau de magie/pratrise :

Je n'en ai pas parlé dans les points faibles, car on a des personnages magos et un dévot qui offrent des possibilités énormes, mais pour un coût tout aussi énorme (les caracs de combat se payent), on se retrouve donc souvent avec un guerrier solide un peu amélioré (Nemetis et Bysra, Velrys étant un peu sur orbite depuis conf3).

8)Armée peu/moyennement/très onéreuse :

Sans doute la moins chère car peu de figurines.

9) Gamme récente ou vieille ?

Récente, des sculptures qui sont, pour les plus anciennes (3ans) encore très belles.

10) Points particuliers :

Un style vraiment particulier, malsain, qui colle parfaitement au background et vous prend la tête délicieusement au point de vous sentir carnivore.

Résumé des tactiques possibles :

Malheureusement il n'y a pas (encore) beaucoup de variantes en devoreur : Un perso, de la trouaille pour rasorber un peu le sous-nombre, une Alite devastatrice et un veneur seront une base qu'il sera dur d'éviter.

Les Wolfens selon Blackmane (aka Corto Maltese)

1) Le Fluff:

Les wolfens sont LE peuple le plus ancien d'Arklash, fils de la lune et du loup, ils s'amuse à faire peur à tout le monde depuis la nuit des temps (et encore les premiers wolfens étaient bien pires Oo). Ils vouent un amour particulier à leur déesse (dont on ne sait pas bien si elle les aime ou non).

Bref, après plusieurs siècles de « on reste dans nos forêts à protéger nos cercles de pierre », la nouvelle génération de wolfens veut de plus en plus de sang, EN ROUTE POUR LE RAGANAROK !

2) Nombre moyen de figurine

A peine mieux que les devoreurs, 9 figs ce sera très bien.

3) Les points forts

Mouvement, Initiative, attaque et force de malade, avec trois dés et la seconde meilleure peur après les Morts-vivants. Des meutes très sympa (voir super violentes) et des lance sapin FOR12.

4) Les points faibles

Sous nombre et Faible résistance seront des problèmes récurrents, vous subirez les tirs et la magie ainsi que, le plus souvent, la discipline, à vous de parvenir malgré au corps à corps et à remplir vos objectifs.

5) Achat(s) "indispensable(s)" :

Prédateurs sanglants, Crocs de la déesse lune, un perso dans les 70-100pa

Après les meutes (pack de cartes) sont un bon investissement, ainsi qu'un peu de tir.

6) Armée de jeu peu/moyennement/très jouée :

Très jouée en Conf3.

7) Niveau de magie/pratrise :

Magie trop chère, mais pratrise tout à fait excellente (surtout Syriak 2)

8) Armée peu/moyennement/très onéreuse :

L'investissement initial est moyennement élevé du fait des boîtes (vous ne jouerez que deux prédateurs, voir un, alors qu'ils sont vendus par trois pour Raganarok)

9) Gamme récente ou vieille ?

Vieille, mais encore très belle avec des sculptures récentes superbes.

10) Points particuliers :

Armée emblématique de R, qu'il fait bon jouer en tournoi, comme entre amis, avec un feeling tout à fait particulier.

Résumé des tactiques possibles :

Armée clairement offensive, il sera dur de vous défendre de cette approche, par contre vous pourrez varier les modalités de l'attaque, avec des figurines passionnantes comme les gardiens des sépultures et le Radeur.