



TOURNOI CONFRONTATION®

À Sortilèges
le 30 juin 2006

*Sortilèges organise, avec l'aide du LAB44
un tournoi Confrontation® en 3 rondes le **vendredi 30 juin 2006**.*

*Le tournoi est **limité à 10 joueurs***

*Horaires : Accueil des joueurs, **20h30**.*

*Début du tournoi, **21h**.*

*Fin du tournoi, vers **1h du matin**.*

FORMAT & LIMITATIONS

Le format retenu est le suivant :

Points d'armées : 250 PA.

Personnages : Entre **50** et **125** PA de personnages (en 1 ou plusieurs figurines), bornes comprises.

Artillerie : 75 PA maximum.

Effectifs : Les armées sont limitées à **13** figurines.

Equivalence de profils :

Les profils proposant des compétences ou des caractéristiques différentes mais portant le même nom (ex: Tueurs

Amok avec Bravoure ou Coup de Maître, les différents profils de Guerriers Kératis) sont considérés comme équivalents pour la limitation du nombre maximum de figurines dans la composition.

Limitation par profil :

- Valeur en PA < 30
3 figurines / carte, 6 figurines max dans la composition.
 - Valeur en PA ≥ 30 et < 50
2 figurines / carte, 2 figurines max dans la composition.
 - Valeur en PA ≥ 50
1 figurine / carte, 1 figurines max dans la composition.
-

REGLES COMMUNES A TOUS LES SCENARIOS

TABLE DE JEU

Les scénarios sont joués sur une table **80 cm x 60 cm**. Ils sont tous joués dans le sens de la largeur (i.e. le front s'étend sur la plus grande dimension).

La durée des scénarios est de **5 tours** et les joueurs disposent d'**1h10** pour jouer ces 5 tours.

SITUATION

Chaque scénario indique, sous la forme d'un diagramme et d'un texte associé, la zone de déploiement de chaque camp ainsi que l'emplacement et la nature des objectifs.

DECORS

Certains éléments de décors font partie des objectifs et leur emplacement est donc indiqué dans la Situation. Par ailleurs les scénarios définissent un certain nombre de décors dont le placement est libre et effectué par les joueurs :

Chaque joueur lance 1d6 (relancer en cas d'égalité), le joueur qui obtient le plus haut résultat décide qui place le premier décor, les décors suivants sont placés à tour de rôle. Les décors doivent être placés à 10 cm ou plus les uns des autres et à 10 cm ou plus du bord de la table.

OBJECTIFS & CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque scénario précise les objectifs et les conditions de victoire. Chaque joueur peut amasser de 1 à 3 Points de Victoire (PV) par scénario. Chaque joueur marque en outre des points de Goal Average (GA) qui servent à départager les joueurs ex-aequo à la fin du tournoi. Dans certains

scénarios, les figurines peuvent transporter des marqueurs ; Dans ces circonstances, les règles de prise s'appliquent.

LA COCO-CARD

Le tournoi utilise une option en cours de test à la Confédération du Dragon Rouge Française et visant à diminuer l'effet de la chance : la *Coco-Card* (terme provisoire).

Chaque joueur place une carte Confrontation quelconque qui ne fait pas partie de sa composition, face cachée, de côté, au début de la partie.

Chaque face de la carte correspond à un mode : le mode *destinée* (la carte est face cachée), et le mode *emprise* (la carte est face visible).

Lorsque le joueur est en mode *destinée* :

- S'il obtient un 1 qui est un échec critique (y compris après une relance), sur un jet d'INI/ATT/FOR/DEF/RES/TIR/COU/DIS/POU/DIV, il retourne sa carte: il passe alors en mode *emprise*. **Remarque** : Ceci ne concerne jamais les jets de blessures.

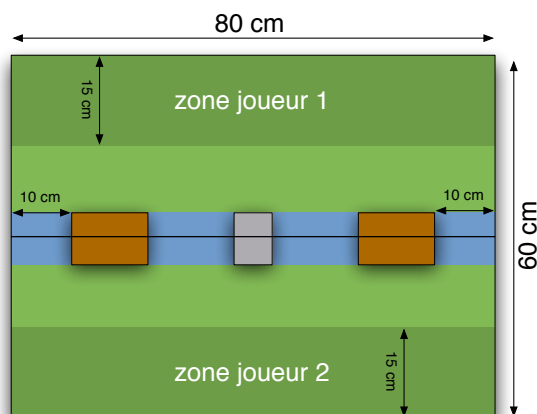
Lorsque le joueur est en mode *emprise* :

- S'il obtient un 1 qui est un échec critique (y compris après une relance) sur un jet d'INI/ATT/FOR/DEF/RES/TIR/COU/DIS/POU/DIV, il peut choisir de ne pas le considérer comme un échec critique, et l'ajouter simplement à son jet. S'il fait ainsi, il retourne sa carte, et passe en mode *destinée*.
- S'il obtient un 6 sur un jet d'INI/ATT/FOR/DEF/RES/TIR/COU/DIS/POU/DIV, et qu'il le relance, il passe en mode *destinée*. **Remarque** : Ceci ne concerne jamais les jets de blessures.

LES DEUX PONTS

Lors de l'approche de batailles, les points clés liés à la stratégie sont souvent l'objet d'escarmouches. Si les collines sont des lieux d'importance capitale pour surplomber les champs de bataille, les rivières et les points de passage sur celles-ci sont vitales pour assurer le ravitaillement des lignes avancées.

SITUATION



Décors : 4.

Les deux joueurs sont considérés comme étant Attaquants. Le terrain est divisé dans le sens de la longueur par une **rivière infranchissable** (Sauf usage des compétences *Vol* et *Bond*) au centre de la table. La largeur de la rivière correspond à la longueur d'une carte (8,6 cm).

Le franchissement de cette rivière n'est permis que par 2 ponts et 1 gué :

- **Les ponts** font la largeur et la longueur de deux cartes accolées par le grand côté (soit 12,6 cm de largeur par

8,6 cm de longueur). Ils sont placés sur la ligne médiane à 10 cm des bords latéraux. Les ponts sont **indestructibles**.

- **Le gué** fait la largeur et la longueur d'une carte (soit 6,3 cm par 8,6 cm). Il est placé au centre de la table. Le gué est une **Zone Encombrée**.

Les joueurs se déploient dans une zone de **15 cm** de profondeur à partir de leur bord de la table.

OBJECTIFS & CONDITIONS DE VICTOIRE

Les objectifs sont les 2 ponts et le gué. Les joueurs doivent s'emparer des objectifs.

À la fin de la partie, chaque joueur marque IPV par objectif contrôlé. Les règles de contrôle sont indiquées pages 124 et 125 au paragraphe *Conditions de victoire* du livre de règles Confrontation 3. Pour qu'une figurine compte dans le contrôle, son socle doit être intégralement à l'intérieur de l'objectif.

PRIME

- 20 Points de GA pour le contrôle de sa zone de déploiement ;
- 50 Points de GA pour le contrôle de la zone de déploiement adverse.

Scénario adapté du scénario GDR « Les Trois Ponts » de Nicolas Cuny

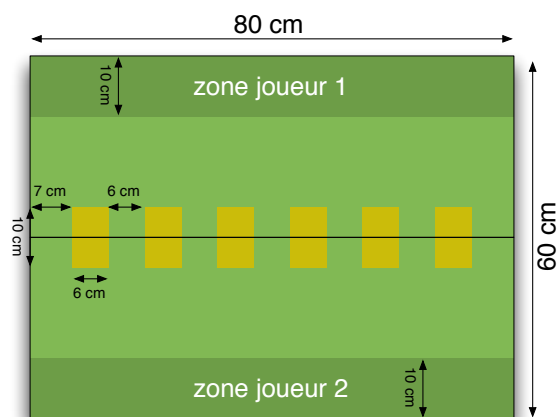


Les Illustrations de bas de page sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®

LES BUCHERONS

Certaines armées en quête de bois osent parfois s'aventurer dans la forêt de Quitayran. Son bois précieux est réputé dans tout Arklaash pour la qualité des armes et des projectiles qu'il fournit.

SITUATION



Decors : 4.

Les deux joueurs sont considérés comme étant Attaquants. 6 arbres sont représentés par des socles d'infanterie. Un arbre doit être placé dans chacune des 6 zones centrales de 10 cm sur 6 cm espacées de 6 cm. Ils placent ensuite les autres décors.

Chaque arbre est considéré comme un élément de décors et dispose de 4 PS, d'une RES de 8, de la compétence Inaltérable et sont de Grande Taille.

Un arbre détruit est remplacé par un marqueur Bois qui est attribué immédiatement au combattant ayant abattu l'arbre.

Les règles de Prise s'appliquent aux marqueurs Bois. Une même figurine peut posséder jusqu'à 2 marqueurs Bois.

Les joueurs se déploient dans une zone de **10 cm** de profondeur à partir de leur bord de table.

OBJECTIFS & CONDITIONS DE VICTOIRE

Après avoir abattu les arbres, les joueurs doivent ramasser autant de marqueurs Bois qu'ils le peuvent. À la fin de la partie, les joueurs font le décompte des marqueurs Bois qu'ils possèdent. Chaque joueur marque 1PV pour 2 marqueurs Bois.

PRIME

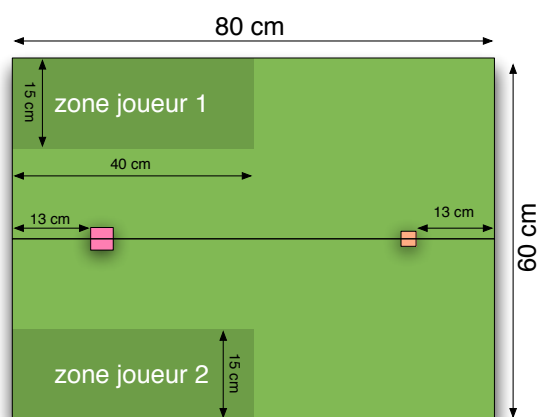
- 10 Points de GA par arbre abattu ;
- 10 Points de GA pour avoir tué le chef adverse.

Scénario adapté du scénario GDR « Timber ! » de Valérian Di Muzio



LES STATUETTES

SITUATION



Decors : 4.

Les deux joueurs sont considérés comme étant Attaquants. Deux idoles, considérées comme des éléments de décors sont placées sur la ligne médiane à 13 cm des bords de la table.

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

L'Idole 2 (Socle d'Infanterie) est placée dans l'autre moitié.

Chaque joueur possède deux marqueurs *Statuettes*. Les règles de Prise s'appliquent aux marqueurs *Statuettes*. Un combattant ne peut posséder qu'un seul marqueur *Statuette*.

Au déploiement, les porteurs des marqueurs *Statuettes* sont notés secrètement. Les porteurs doivent être obligatoirement

révélés à l'adversaire au début du 3e tour ou lorsqu'un porteur dépose une *Statuette* dans une Idole.

Une Idole ne peut contenir simultanément qu'une seule *Statuette*. Pour insérer un marqueur *Statuette* dans une Idole, le combattant doit terminer son mouvement (marche, course ou poursuite) au contact d'une Idole. Pour retirer un marqueur *Statuette* adverse d'une Idole, le combattant doit être au contact de l'Idole au début de sa phase d'activation et ne pourra bouger lors de ce tour. Le marqueur retiré doit être posé à terre au contact son socle. Si ce n'est pas possible, il le place à l'endroit libre le plus proche de son socle et de l'Idole. Un même combattant ne peut pas retirer et insérer un marqueur *Statuette* lors du même tour. Il n'est pas possible de porter un marqueur *Statuette* adverse sur le socle d'une figurine.

Les joueurs se déploient dans une zone de **15 cm** de profondeur et de **40 cm** de large à partir de leur bord de table et en face de l'Idole sur socle de créature (voire croquis).

OBJECTIFS & CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs doivent placer leurs *Statuettes* dans le plus grand nombre d'Idoles possible. Lors du déroulement de la partie, à chaque phase de temps mort, chaque joueur marque 1 point de *Statuette* pour chacun de ses marqueurs *Statuette* présent dans une idole. À la fin de la partie, chaque joueur gagne IPV pour chaque marqueur *Statuette* de son camp présent dans une Idole. Le joueur qui a marqué le plus de points de *Statuette* gagne IPV supplémentaire (en cas d'égalité, personne ne gagne ce PV).

PRIME

30 Point de GÂ pour chaque marqueur *Statuette* adverse au sol.

Scénario adapté du scénario QDR « Les Statuettes » de Laurent Barbieri



Les Illustrations de bas de page sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®

LISTE D'ARMEE

Nom :					Prénom :				
Tél :					Email :				
Peuple de la liste :					Liste thématique :				
Figurines	PA	PA thème	PA C. spéc	PA Total	N° carte	Artefatcs, Miracles, Sorts, Aura, Gesa			PA
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
Total									
Total figurines					Total équipement				
Total Liste									PA