



CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE

NEWS

Confédé, Rackham.

ÉVÉNEMENTS

Calendrier, Tournois.

CONF'FÉDÉ

FAQ, Discord.

FIGURINE EXCLUSIVE

Saurdak, l'Or Encaisseur.

PEINTURE

Concours.

NEWSLETTER

Mars 2025

REMERCIEMENTS

Un remerciement particulier à Monolith qui nous permet de continuer à faire vivre notre passion et qui prévoit de nouvelles créations à venir.

Un grand merci à tous les adhérents de la CFDR, authentiques sympathisants et dévoués bénévoles ainsi qu'à tous les acteurs de la publication de cette Newsletter pour leur participation, leur collaboration et leurs contributions au projet.

Merci pour la source inépuisable des oeuvres des concepteurs de règles, graphistes, sculpteurs, peintres, et toutes les personnes qui ont contribué à la création de l'univers d'Aarklash.

Longue vie à la communauté du Dragon Rouge !

CONTACT ET DIFFUSION

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible sous un format magazine prêt à l'impression. Notre but est de reformer la communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des joueurs ou des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur faire connaître ce support.

Diffusez-là largement à votre entourage et votre club. Elle peut être imprimée afin d'être placée dans les boutiques spécialisées dans le jeu.

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

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le site de l'association :

<https://confederation-dragon-rouge.fr>

Ou par mail:

presidence@confederation-dragon-rouge.fr

Consulter les newsletters :

<https://confederation-dragon-rouge.fr/newsletter>

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

AUTRES LIENS SUR CONFRONTATION

Parties Confrontation en ligne avec TTS :

<https://discord.gg/UtcufshDqY>

Aux US :

<https://discord.gg/eNPFDKYU>

<https://confrontation.wiki>

SOMMAIRE

EDITO

Conf 'Fédération du Dragon Rouge03

COMMUNIQUÉ

Rackham04

ÉVÉNEMENTS

Calendrier 202506

Tournois à venir.....07

Dictons d'Aarklash10

CONF'FÉDÉ

FAQ33

A suivre sur discord34

Fluff - Roman sur Cadwallon par Danny35

FIGURINE EXCLUSIVE

Saurdak, l'Or Encaisseur38

PEINTURE

Concours Poitiers 202539

Concours Janvier 202540

Concours de Mars 202541



LES NOUVELLES DE LA CONF' FÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

Cette édition de notre Newsletters voit le retour des créations de background par la communauté. Nous avons la grande chance de pouvoir vous proposer à la lecture la production de Danny Schaeffer aka DANNY sur notre discord.

Le tournoi de Poitiers « A la Conquête d'Aarklash » s'est déroulé dans la bonne humeur et la convivialité, à noter la venue de 4 personnes pour profiter d'une journée d'initiation sous la houlette de SimBou. A l'heure où j'écris c'est quelques lignes les fiers commandants se remettent des escarmouches intenses survenues lors du tournoi de Paris, « Sur la Voie d'Uren 2025 », le week-end du 15 et 16 Mars 2025, au French Wargame Café, Les comptes-rendus et photos seront disponibles dans notre prochain numéro.

Nous serons présents et ravis de vous accueillir autour de nos tables de démonstration lors du salon de Montrouge, les 5 et 6 avril, ainsi qu'à Trolls et Légendes, les 18, 19, 20 avril avec le grand plaisir de compter Lo de RACKHAM, comme invité, sur notre stand.

Les 17 et 18 Mai auront lieu notre tournoi « Aarklash Forever », à la Baraka Jeux de Montpellier. Les inscriptions seront très prochainement ouvertes. Nous avons aussi le plaisir de vous annoncer l'organisation de deux tournois supplémentaires en 2025 : Le Nord-Dan-Kâr, Eul'Tournoi pour les 27-28-29 Juin à Maretz (59), et les 26-27-28 Septembre, Moëlan-Sur-Mer (29). Ces deux nouveaux événements proposeront une formule avec accueil en gîte pour l'hébergement.

Au plaisir de se croiser autour d'une table.

Ludiquement,
Antiokus

Lien pour adhérer : <https://confederation-dragon-rouge.fr/la-confederation/#nous-rejoindre>



Auteur : Johan Grenier

RACKHAM (RACKHAM GAMES), LA RENAISSANCE D'UNE LÉGENDE (FIN 2025)

Suite aux différentes annonces faites lors du FIJ, la Confédération du Dragon Rouge Francophone est très heureuse de pouvoir affirmer son soutien à Rackham Games dans le développement de l'avenir de Confrontation, Rag'Narok. Ses membres fondateurs ont longtemps pris part activement à nos activités. La présidence éclairée de François a participé à la réorganisation de notre association, et sa reprise d'activités officielle.

Nous sommes très contents que le futur de Rag'Narok soit porté par des passionnés qui s'entourent de professionnels issus du Dragon originel, tel que Didier Poli, tout en faisant participer à sa construction la communauté. La collaboration et le travail de développement en cohérence avec Monolith ouvrent des horizons très engageants quand à la qualité du futur projet.

Notre communauté est impatiente de découvrir la suite de la vie sur Aarklash, et de pouvoir faire table rase des déboires passés qui ont laissé un goût amer à bon nombre d'entre nous. Nous avons hâte d'organiser et de participer à des événements autour de Rag'Narok !

Calendrier des sorties par Antiokus

- 1er Semestre 2026, Rag'Narok, le jeu d'escarmouche par Rackham Games.

2026 :

- Hybrid par Frédérique Henry édité par MONOLITH
- Une Compilation des ArtWorks sous forme de Bible graphique par MONOLITH
- Une Compilation du background avec Sébastien Célerin au commande par MONOLITH
- Cadwallon le jeu de rôle par MONOLITH



Nous sommes en 1010, 10 ans depuis le début du Rituel de l'Aube. Les escarmouches émaillent le conflit continental. Le temps du Rag'Narok est là.

Rackham vous propose de replonger dans les méandres de ce conflit épique au travers d'un jeu d'escarmouche nerveux : RAG'NAROK. Vous pourrez y disputer des parties d'1h sur des tables de 60*60, où s'affronteront des bandes de 5 à 15 figurines. En cohérence avec les sorties de MONOLITH, vous pourrez renouer avec la qualité de sculpture des plus belles figurines de l'ancienne gamme, mais aussi avec un patrimoine ludique riche qui a fait l'essence du jeu au travers de mécaniques emblématiques tels que l'activation alternée au travers de cartes de profils gérées par une pile.

Notre premier starter vous offrira un set prêt à jouer vous permettant de confronter les emblématiques Wolfens d'Yllia aux preux Lions d'Alahan. Rendez-vous fin 2025 pour le renouveau de l'aventure.

Nous sommes fiers de pouvoir compter sur la communauté qui a maintenu cet univers pour travailler aujourd'hui à son renouveau afin de lui permettre de s'agrandir en accueillant de nouveaux passionnés.

Rackham Games

« Les bourrasques déferlaient par vagues sur la tour de guet, elles s'engouffraient dans les fissures de la pierre en hurlant, claquaient les étendards et menaçaient d'engloutir les flammes vacillantes des torches.

Les ondes les maltrahaient sans relâche durant leur garde autour des dortoirs. Acérées comme les assauts de spectres glacés, elles ankylosaient ses articulations et engourdissaient ses doigts, crispés sur la poignée de son arc. Au travers des fentes de son masque, il veillait.

Ses yeux ne quittaient pas l'orée de la forêt, ombre déchiquetée par les vents, noire sur la toile claire du ciel nocturne. Cette simple vision déjouait la lassitude et le maintenait vigilant comme à la première heure.

Son compagnon, muet comme une carpe depuis le début de leur ronde, gargouilla quelque chose d'inintelligible. Se tournant pour lui faire face, il ne le vit pas, avant de baisser les yeux. Il se tenait là, étendu sur le dos, ses cris obstrués par le carreau qui perforait sa gorge.

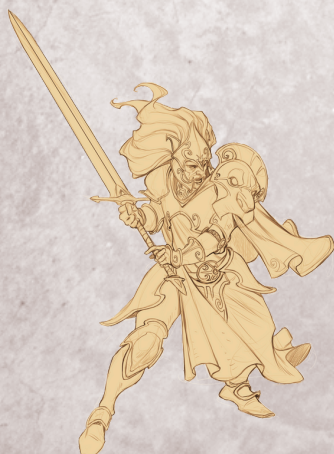
Son instinct le poussa à encocher une flèche, mais à peine esquissa-t-il un geste vers son carquois qu'un trait le frappa à la main, la clouant à sa cuisse.

Il ne sentit rien. Son sang bouillait dans ses veines, son cœur battait à ses tempes et ses pensées se bouscullaient et lui échappaient. Une seule fut suffisamment claire pour qu'il la saisisse: s'il n'agissait pas, le reste de la garnison subirait le même sort que son camarade.

De sa main valide, il saisit le huchet qui lui ceignait le flanc et le porta à sa bouche. Son ultime souffle éclata dans la tempête.

Le hourvari résonnait, clair et puissant contre le rugissement des éléments, alertant ses compagnons de l'imminente confrontation. »

Auteur : Capucine Boisset



Lien : <https://rackhamgames.com/fr/>



CONF' FÉDÉ

LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE

ÉVÉNEMENTS

2025

8 février / Château-Larcher (86)

Le Coin des Ludistes

Tournoi Conf'Fédé, table d'initiation

15 et 16 Mars / Paris (75)

French Wargame Café

Tournoi Conf'Fédé

5 et 6 Avril / Montrouge (92)

Concours de l'AFM-Montrouge

Table d'initiation

18 au 20 Avril / Mons (Belgique)

Troll et Légendes

Table d'initiation

17 et 18 Mai / Montpellier (34)

Aarklash for ever !

Tournoi Conf'Fédé

27 au 29 Juin / Marez (59)

Nord-Dan-Kar : Eul' tournoi

Tournoi Conf'Fédé

27 au 28 Septembre / Moëlan sur mer (29)

A boire ou Aarklash !

Tournoi Conf'Fédé

WWW.CONFEDERATION-DRAGON-ROUGE.FR





17 & 18 MAI 2025 DE 14H LE SAMEDI À 17H LE DIMANCHE
BARAKA JEUX, ALLÉE ULYSSE, CENTRE COMMERCIAL ODYSSEUM

**TOURNOI CONFRONTATION ORGANISÉ PAR LA
CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE**

*Depuis la nuit des temps, les plus braves guerriers s'affrontent
pour la gloire, la victoire...
Et surtout pour prouver une bonne fois pour toutes que leurs
dés ne sont pas maudits.*

ARKLASH FOREVER!

© Paul Bonnet

EDITION CONFÉDÉRATION



INSCRIPTION ET DÉTAILS
tournoi@confederation-dragon-rouge.fr



TOURNOIS CONFRONTATION

VENDREDI 27 AU DIMANCHE 29 JUIN

GÎTE LE PRÉ D'AVELU, 19 RUE DE SAINT QUENTIN
59238 MARETZ

POR-DAN-KAR EVL'TOURNOI

Edouard Guillon©

ÉDITION CONFÉDÉRATION

VENDREDI
ACCEUIL ET SOIRÉE JEUX
SAMEDI
TOURNOI EN 3 RONDES
DIMANCHE
CAMPAGNE MULTIJOUEUR

TOURNOI ORGANISÉ PAR
LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE
INSCRIPTION ET DÉTAIL DU TOURNOI : CHEVREFEUILLES@HOTMAIL.FR



26-27-28 SEPTEMBRE 2025

BRETAGNE - GÎTE "STEREN AR MOR"

32 KERVETOT, PORT DE BRIGNEAU, 29350 MOËLAN-SUR-MER



TOURNOI CONFRONTATION

EDITION CONFÉDÉRATION



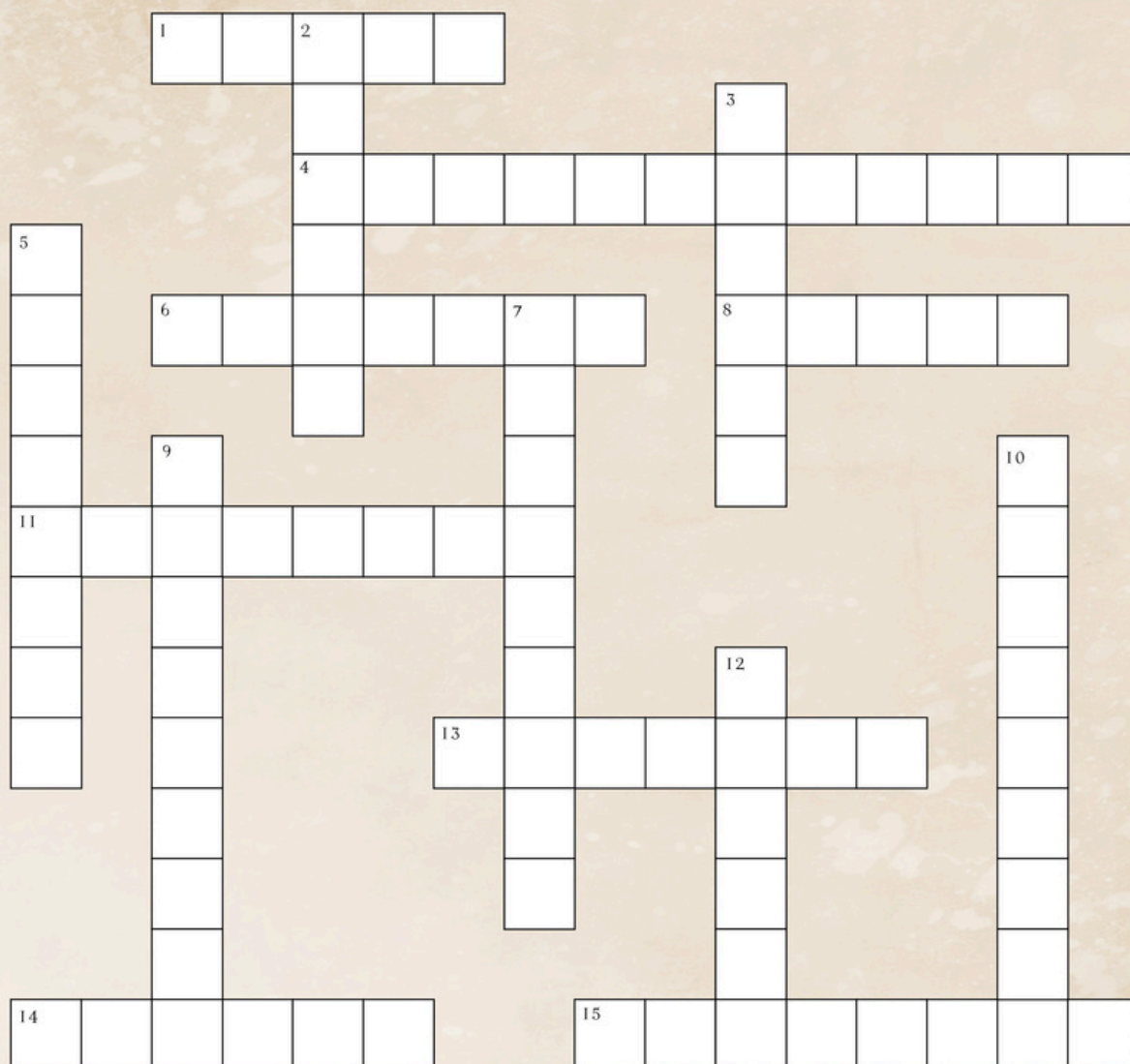
À BOIRE ! OU AARKLASH ! PREMIÈRE ÉDITION

ORGANISÉ PAR LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE
INSCRIPTION ET DÉTAILS DU TOURNOI :

ABOIREOUAARKLASH@GMAIL.COM



Dictionnaire D'ARKLASH



VERTICALE

1. L'horreur peut prendre de nombreux visages.
4. Trop de pression pour la mise en bière !
6. Ma flèche... ton coeur.
8. Amère sera ta défaite !
11. Je brise ce que je ne peux soumettre.
13. L'important c'est de participer, enfin je crôa...
14. Les Géants de Feu embraseront le monde !
15. La Civilisation est un mensonge.

HORIZONTALE

2. Gnaâa gnâa Gnâaaa !
3. La Bête affamée guide mes pas. Où que tu ailles, elle me mènera.
5. La subtilité est la vertu des nobles.
7. Insaisissable jusqu'à un certain point. Quand on me cherche, on me trouve !
9. Je massacre à la chaîne.
10. Il me suffit d'un geste...
12. De minimis non curat dominus.



Un grand merci à tous d'avoir fait le déplacement jusqu'à notre petite cité médiévale, merci aussi d'avoir amené votre bonne humeur !

Mention spéciale à la Bretagne qui truste le haut du classement cette année, et avec des armées plutôt inattendues en plus ! Mid-Nôr pour le 1er, et sans magie qui plus est, et Gobelins pour le second. Kelen n'est toujours pas très loin derrière !

Outre ce beau tournoi, nous sommes particulièrement contents d'avoir pu tenir deux tables d'initiation tout au long de la journée ! En espérant, vous compter parmi nous l'année prochaine aussi !!!



TOURNOIS POITIERS – CHATEAU LARCHER DU 08/02/2025



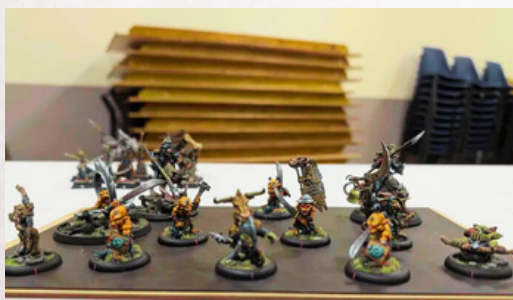
CLASSEMENT DU TOURNOI

- 1/ Nadjork (Nains MidNor) : 27/+603
- 2/ JLF (Gobelins) : 26/+320
- 3/ Kelen (Nains TNB) : 22/+444
- 4/ Feez (Orcs BoK) : 20/+101
- 5/ Samko (Sessairs) : 19/-102
- 6/ Ruby Rodh (Griffons) : 18/+562
- 7/ Samaxx (Dévoreurs) : 18/+409
- 8/ Iwazaru (Wolfens) : 17/+104
- 9/ Antiokus (Ophidiens) : 17/-245
- 10/ Asmo (Nains TNB) : 16/+380
- 11/ Castor2xtrem (Wolfens) : 14/+353
- 12/ Cestach (Nains TNB) : 14/+260
- 13/ Chevrouze (Lions) : 12/+36
- 14/ Brice82 (Orcs BoK) : 10/+92
- 15/ Bohannon (Morts-vivants) : 9/-59
- 16/ Kylar (Griffons) : 8/+403
- 17/ CRIXUS (Dirzs) : 8/-23
- 18/ Kalaad (Sessairs) : 6/-128
- 19/ Rackrou (Cadwallon) : 6/-428
- 20/ Raphy (Orcs BoK) : 6/-538
- 21/ Antoine (Dévoreurs) : 5/-436
- 22/ LeRenard - OLé000000 (Cadwallon) : 3/-545

TOURNOIS POITIERS – CHATEAU LARCHER DU 08/02/2025



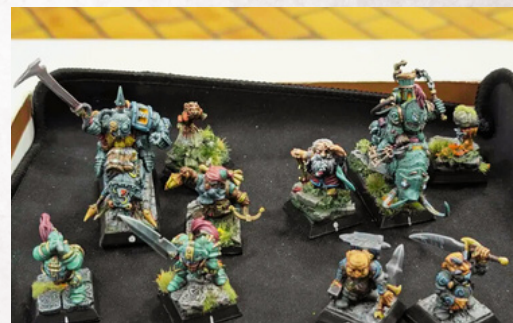
Nadjork et ses Nains MidNor



JLF et ses Gobelins



Feez et ses Orques BoK



Kelen et ses Nains TNB



Samko et ses Sessairs



Ruby Rodh et ses Griffons



Samaxx et ses Dévoreurs



Iwazaru et ses Wolfens



Antiokus et ses Ophidiens



Asmo et ses Nains TNB



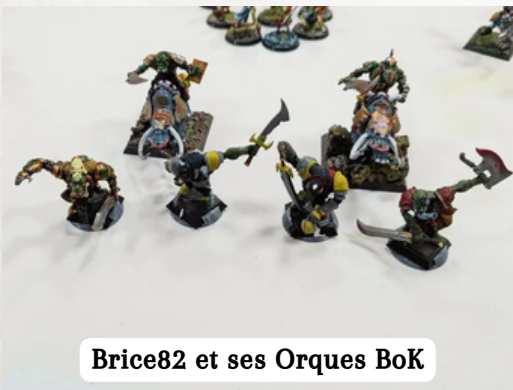
Castor2lxtrem et ses Wolfens



Cestach et ses Nains TNB



Chevrouze et ses Lions



Brice82 et ses Orques BoK



Bohannon et ses Morts-vivant



Kylar et ses Griffons



CRIXUS et ses Dirzs



Kalaad et ses Sessairs



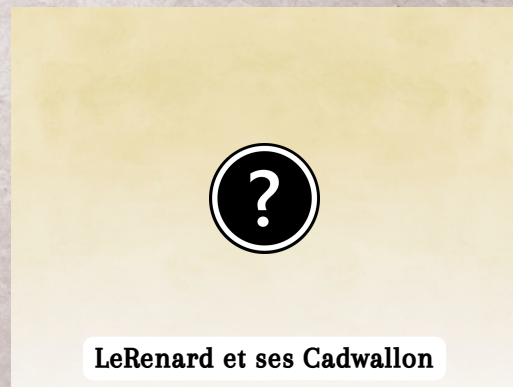
Rackrou et ses Cadwallon



Raphy et ses Orques BoK

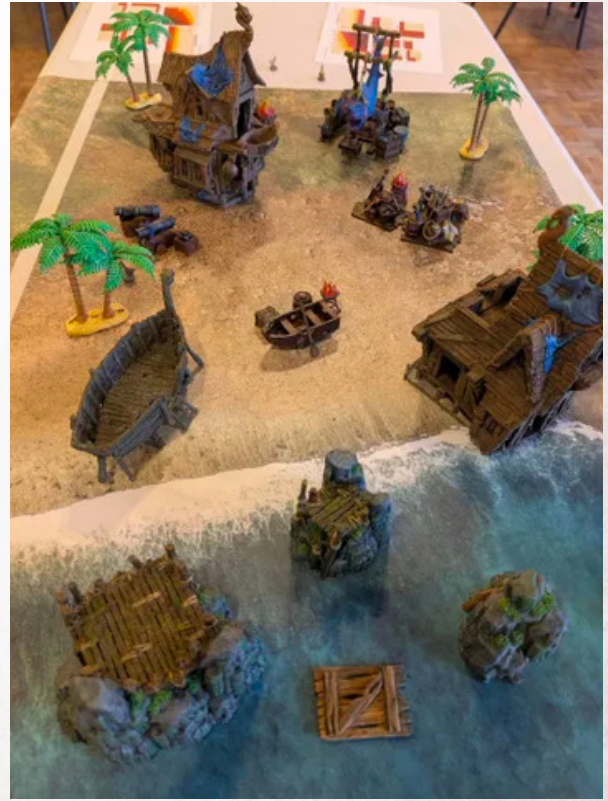


Antoine et ses Dévoreurs

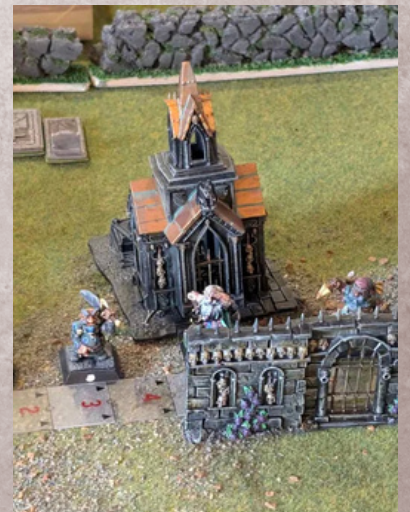
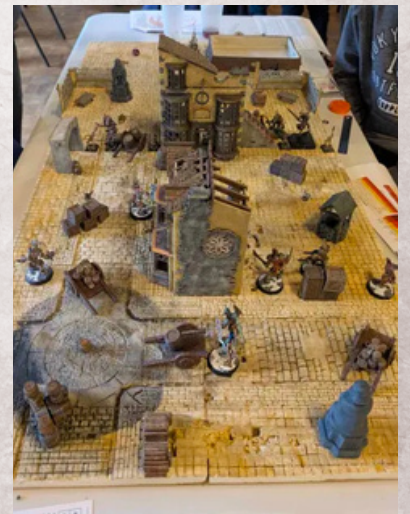


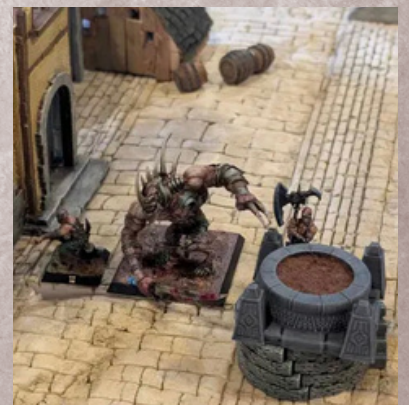
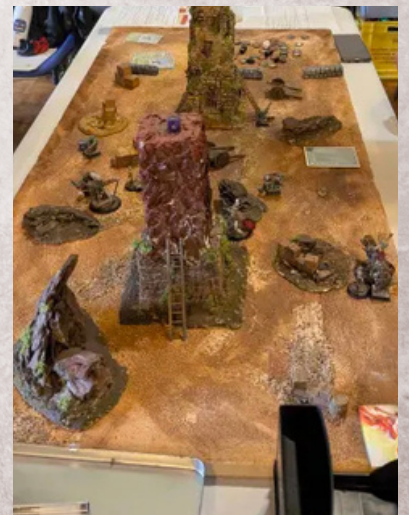
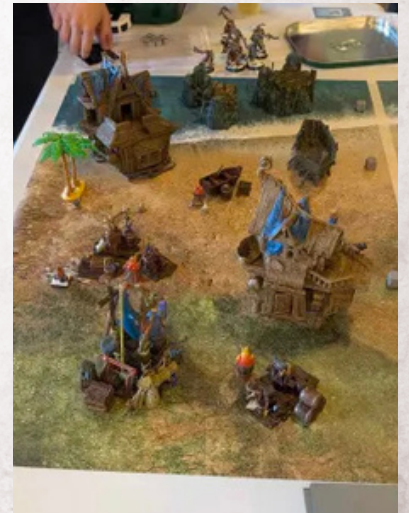
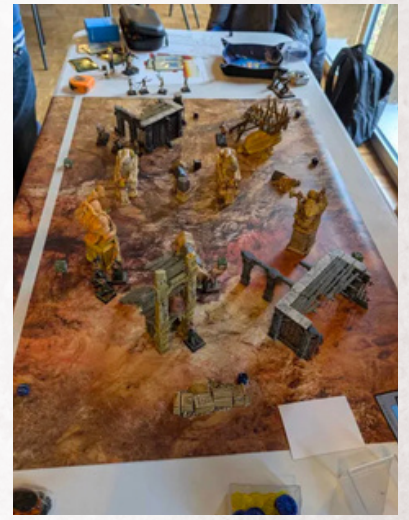
LeRenard et ses Cadwallon

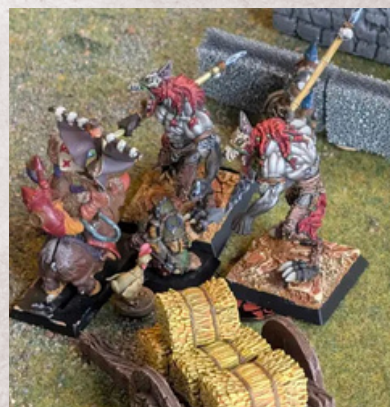
Tables de démonstration

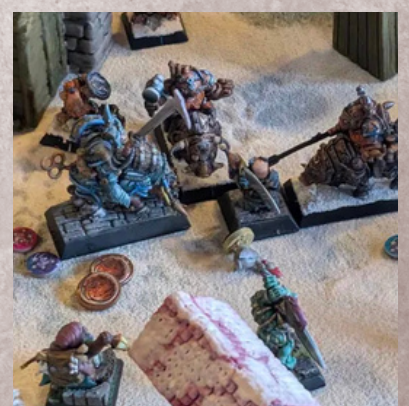
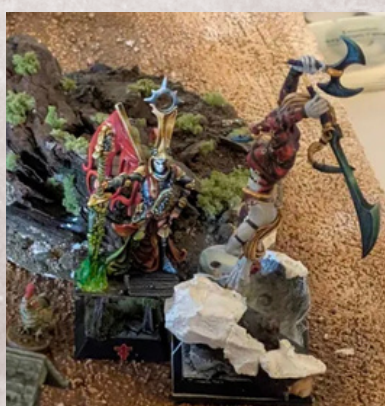
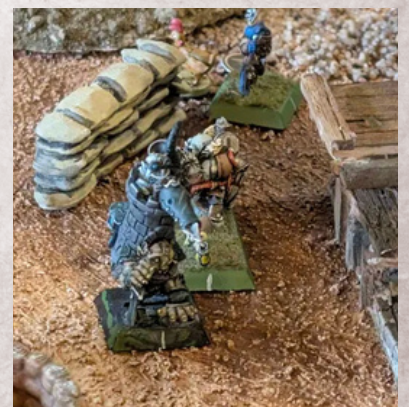
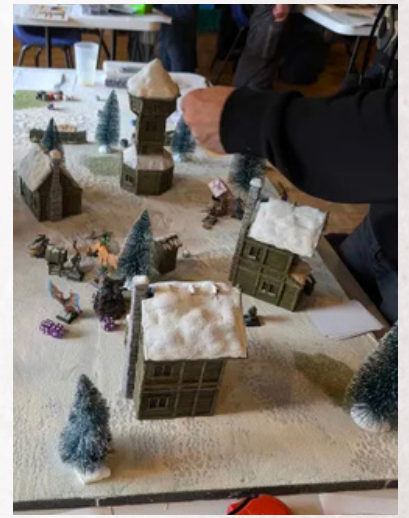


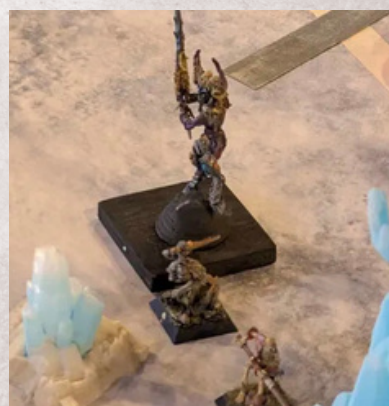
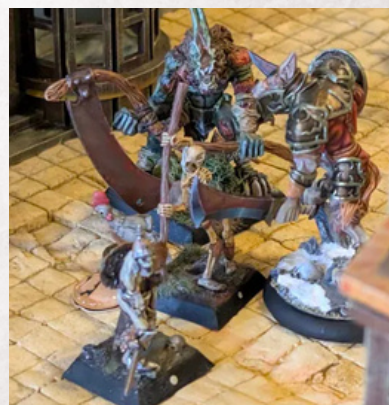
Tables de tournois

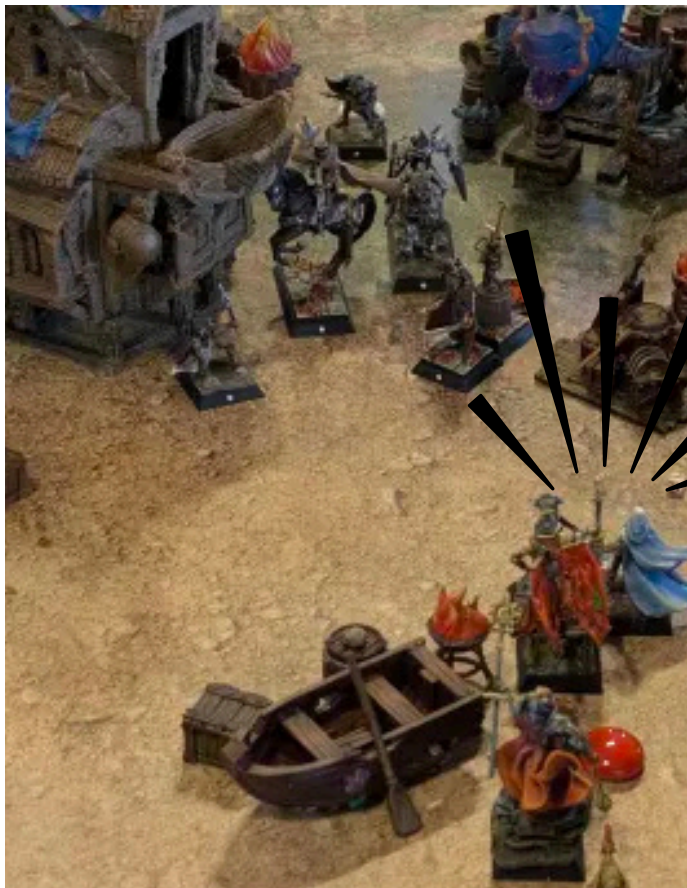












Pendant ce temps là, des dévoreurs tombent
malencontreusement sur des monstres sortis
de l'enfer...

Ca va saigner, ...
Aïe, des morts-vivants !



Petit, petit, petit...
Viens voir maman.





CR NADJORK (NAINS MIDNOR)

Petit mot sur ma liste Mid-Nor :

Une composition basée sur du full tir (3 tours et 3 crache-feu), qui doit amoher l'adversaire avant que le champion (Yh-Vangghor) puisse aller au Cac sinon je me ferai submerger facilement.

Le reste est du spam de mini crotte (6 écorcheurs) qui sont là pour ralentir l'adversaire et faire les objectifs.

Points forts :

- Potentiellement un énorme 1er / 2eme tour si les tirs touchent.
- Du nombre, 13 figurines
- Un gros champion Cac avec une grosse peur (8 + abominable) qui peut rester en dernière activation sans trop être inquiéter d'être chargé.

Points faibles :

- Pas de mouvement
- Rien qui tue au Cac sauf le personnage
- Aucune gestion de la peur
- Petite Discipline à 5

Je pars en tournoi pas confiant avec cette composition car lors de mes tests de partie contre Jlf et Cestach elle a rarement bien marché.



Tour 1 :

Les crache-feu visent la zone derrière la maison ou tout le monde est pacqué, j'ai de la chance car tous mes tirs de déviation touchent (Merci aux gros socles des ophidiens !). Résultat : Le chevaucheur de Hyarg en grave, S'Ilthiss et le porteur d'icône en légère. Une tour voit l'archer ophidien en portée moyenne (Le plus gros danger pour moi actuellement), ça touche sur du 4+, et gros coup de chance je fais un jet de dégâts des enfers 5/5. La tour one shoot l'archer sans même qu'il s'active une seule fois de la partie ! Mon adversaire délaisse le côté droit, et avance au maximum en déplacement à couvert sur la gauche. En voyant cela j'avance mes écorcheurs à droite à fond vers la poule, le côté gauche se prépare pour la charge. Il active son Hyarg en dernier et charge un écorcheur à gauche, le tue et poursuit sur une poule.

Tour 2 :

Antiokus gagne la DIS et commence en chargeant avec le Hyarg sur une de mes tours à gauche.

Les tirs pleuvent sur le porteur d'icône et S'Ilthiss, le porteur meurt et S'Ilthiss passe en grave. Celui-ci continuera d'avancer à couvert vers le milieu de table.

J'active Yh-Vangghor, utilise la potion de +4MOU pour pouvoir venir en aide à la tour qui vient d'être chargée, un écorcheur viendra aussi prêter main forte pour le combat.

En 3 contre 1, en plus déjà bien amoché le chevaucheur de hyarg n'a aucune chance, ma tour et l'écorcheur ne passe malheureusement pas leur attaque pour faire une omelette et sur la première attaque du champion Mid-Nor, la bête tombe.

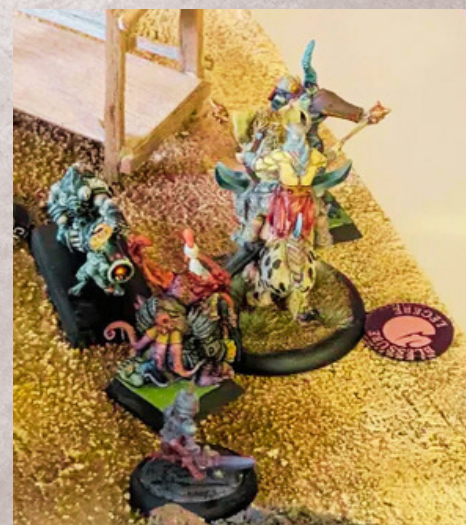
Tour 3,4,5,6 :

Ça se résume à finir le personnage Ophidien au tir.

Et courir vers le dernier porteur de poule adverse avec Yh-Vangghor.

D'ailleurs par oubli mais Antiokus aurait dû lâcher sa poule et tous ses œufs avec la dernière Syhée en vie, car mon personnage arrivera à la rattraper au dernier tour et faire une omelette seul PV qu'il me reste à gagner. Je fais donc une omelette arrivé au Cac mais je n'arrive pas à le tuer.

Mais dans sa grande bonté, celui-ci échouera son jet de ralliement et sortira de la table de jeu et m'offrira donc le goal average parfait! 3-0 et 300 PA + 100 PA de bonus - 10PA (2 écorcheurs sont morts uniquement).



RONDE 1: "Catch the Poulette" contre Antiokus et ses Ophidiens :

La composition Ophidienne, me fait vraiment peur, il a tout ce qu'il faut pour détruire ma composition facilement. Beaucoup de Cac élite, de la cavalerie, et un énorme tireur. Le déploiement va être primordial !

Déploiement :

Je commence à me déployer sur une ligne droite en essayant d'être en quinconce, les écorcheurs au maximum devant, les tours et crache-feu 5 à 10 cm derrière. Les tours complètement sur les côtés et les crache-feu plutôt centrés. Un écorcheur derrière pour le contrôle de la poule. Mon personnage, à l'arrière au milieu, caché derrière une grosse maison (je veux pas le perdre sur un tir de l'archer ophidien). J'ai de la chance mon adversaire choisi de se pacquer derrière le seul décor possible pour lui, la grosse maison au milieu de sa zone de déploiement. Du coup il reste très en arrière et ne pourra pas venir rapidement dans mes lignes, c'est du pain béni pour moi !

RONDE 2 "Kill the Poulette" contre Iwazaru et ses Wolfens :

La composition Wolfen ne me fait pas spécialement peur, car avec leur grande taille et leur faible résistance, 1 tir qui touche c'est potentiellement 1 mort.

Le seul truc chiant pour moi c'est le sort eau trouble pour faire passer ses élites invisibles face à mes tirs.

Je sais qu'avec uniquement 6 figurines, il ne pourra pas aller sur toutes les poules, mon objectif est donc de laisser les poules impossibles à prendre T1 (celle que mon adversaire choisira de capturer) et de vite sécuriser le reste. Celles qu'il aura pu prendre, j'essayerais de les faire tomber via le tir, voilà le plan.

Déploiement :

Un écorcheur devant chaque poule prêt à rush.

Quelques centimètres derrière la batterie de tir, en prenant bien soin de mettre deux tours aux deux extrémités de table pour étirer un maximum ma ligne et ne pas permettre aux wolfens d'avoir une charge sur plus d'une figurine.

Mon personnage en centre de table plutôt du côté gauche ou j'ai le moins de tir.

Iwazaru ne possède pas vraiment de couvert intéressant pour son armée, et se déploie en ligne au milieu de sa zone de déploiement afin de ne pas avoir de brochette au tir.

Tour 1 :

Ça se jette à couvert un peu partout côté Wolfens, mais quelques tirs touchent !

Irix en légère, le prédateur en grave et un étrangleur en critique, à partir de ce moment je savais déjà que la partie était quasiment pliée.

Je prends toutes les poules à droite avec les écorcheurs, vu que les wolfens se sont jetés à couvert de ce côté.

Il me semble qu'Irix se soigne et va se planquer derrière un arbre.

A gauche j'avance doucement car les wolfens ne se sont pas jetés à couvert.

Mon personnage va aider une tour qui s'est fait charger par un animae qui s'était déployé derrière moi.

L'étrangleur en critique charge un écorcheur à gauche et le prédateur en grave charge un autre écorcheur à gauche aussi.

Et là le drame arrive, je ne sais pas comment cela a pu arriver mais l'écorcheur a eu le temps de survivre pour lâcher sa meilleure attaque sur le prédateur ! Double 6, tué net ! Moi je vous le dis les écorcheurs c'est de la DYNAMITE, il ne faut pas les faire chier ! Ils ont déjà traumatisés d'autres adversaire n'est-ce pas Jlf (un brontops), Cestach (un chevalier d'uren) ?



Tour 2 :

La partie sent le roussi côté wolfen ...

Je fini au tir l'étrangleur de gauche ainsi que l'animae, et je prends toutes les poules qui traînent à gauche. Mon adversaire n'a plus aucune poule en possession.

A droite un étrangleur neuf part chercher la tour la plus excentré.

À la vue de la partie largement gagné, je prends le risque d'envoyé Yh-Vangghor sur Irix alors qu'elle a plein de mana ! (Après réflexion c'était une très mauvaise idée, j'aurais pu perdre un PV, celui ou le commandeur doit posséder 2 poules !)

Irix s'active et balance un énorme déluge d'Idabbaoth sur mon personnage qui est à deux doigts d'être tué net ! Heureusement critique !

Finalement la tour réussira à survivre à l'étrangleur, elle doit être en critique.

Le combat de personnage, Irix a dû mettre 1 attaque le reste en défense et Yh-Vangghor à tout mis en défense. J'ai réussi à défendre et contre-attaquer. Résultat Irix passe en grave et Yh-Vangghor remonte en grave grâce à régénération/5.

Tour 3 :

Irix meurt au combat.

Yh-Vangghor remonte intact avec l'anneau obscur et la régénération.

Il reste qu'un étrangleur qui finit sa tour et part sur un écorcheur.

Tour 4,5,6 :

La partie se résume à bloquer le dernier survivant wolfen et surtout de ne pas le tuer, car Yh-Vangghor doit courir après 2 poules pour pouvoir avoir le dernier PV.

L'étrangleur se fait donc quelques crache-feu en attendant son heure, qui viendra tour 6 via mes tirs.

Fin de partie 3-0 pour moi avec encore un gros goal average à environ +300.

Ma composition était infâme contre du Wolfen, mais c'est dommage qu'Iwazaru n'est pas utilisé le combo « Eau trouble », il aurait pu mieux s'en sortir face à mes tirs.

RONDE 3 "Run the Poulette" contre Ruby Rodh et ses Griffons :

Table finale contre du Griffon, ça ne me fait pas plaisir.... Grosse résistance, grosse discipline, du mur élémentaire pour bloquer mes lignes de vue.... Atticus, un gros personnage à tout faire magie / prêtre avec du buff/débuff et blast ! Même au Cac il rivalise largement contre Yh-Vangghor. Mouais mouais mouais je ne suis pas confiant... Heureusement aucun tireur en face et très peu de mouvement, en plus son combo l'oblige à jouer groupé, je vais donc essayer de jouer sur ces faiblesses. Le plan que j'ai en tête c'est d'éviter au maximum le Cac avec son personnage, Yh-Vangghor doit éviter son champion à tout prix, et essayer de prendre quelques combats contre des inquisiteurs isolés, je vais aussi croiser les doigts pour que les poules ne se regroupent pas, sinon ça va être très compliqué.

Déploiement :

3 écorcheurs d'un côté, 3 écorcheurs de l'autre côté, pour le contrôle des poules.

Tous mes crache-feu au centre pour tirer de chaque côté de la table en moyenne portée, vu que je ne sais pas trop encore comment mon adversaire va se déployer.

1 tour à l'extrémité gauche, 1 tour au milieu et l'autre à l'extrémité droite.

Le déploiement de mon adversaire me laisse perplexe car il centre toute sa composition, seule une sœur de l'inquisition à droite pour la poule et une autre sœur à gauche pour l'autre poule. Ce qui m'étonne, c'est qu'il y a 1 PV à prendre avec le commandeur qui contrôle le plus longtemps une poule et qu'avec Atticus positionné au centre cela va être compliqué pour lui d'avoir le contrôle d'une poule tour 1, sauf si vraiment les poules décident d'aller vers le centre de table.

De mon côté Yh-Vangghor se positionne à droite, prêt à prendre le contrôle d'une poule.

Tour 1 :

Ses 2 poules reculent vers son côté de table... Bon ça commence vraiment mal. La mienne à gauche recule vers moi tandis que celle de droite avance en milieu de table mais toujours en restant côté droit.

Bon au moins je me dis que ses poules sont aux extrémités, donc s'il veut contrôler une avec son personnage il devra courir vers une extrémité de table, et du coup ça me laissera beaucoup de tour de tir et son personnage avec peu de mouvement ne sera pas très utile pour la partie.

Je perds la discipline (ce qui arrivera logiquement toute la partie), et, surpris, Ruby commence.

Il active ses inquisiteurs qui avancent au milieu de table un maximum et créent 2 murs de feu, un en face contre mes crache-feu, l'autre à droite contre mes tours.

Je comprends mieux pourquoi il a voulu commencer, car ses murs bloquent pas mal de lignes de vue, ça plus les décors, je n'ai pas grand-chose en ligne de vue.

J'active mes crache-feu, 2 tirs en cloche sur Atticus qui ne toucheront pas et la déviation part dans le décor, le troisième crache-feu a un inquisiteur en vue et lui met une légère.

Ma tour du milieu ne peut pas tirer car aucune ligne de vue, elle se déplace vers la droite un maximum, à gauche j'essaie de tirer sur Atticus mais je rate, à droite j'ai simplement la sœur de l'inquisition et je rate aussi.

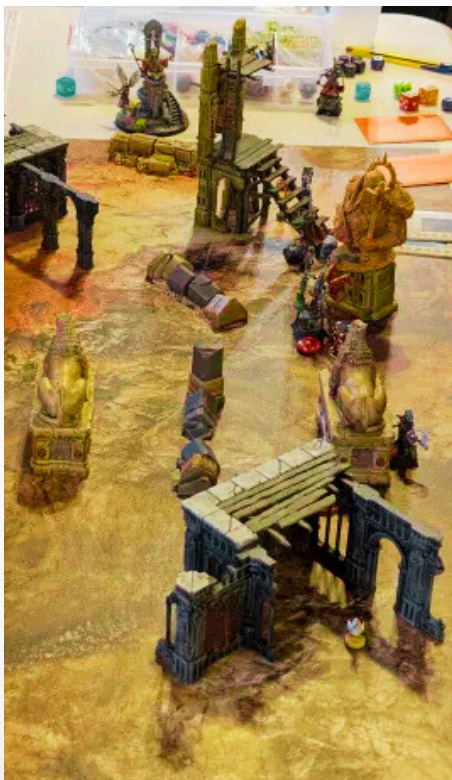
Atticus et ses inquisiteurs avancent et prennent possession du milieu de table, Atticus soignera l'inquisiteur qui repasse intacte.

J'envoie une escouade de deux écorcheurs longer le côté gauche, qui auront pour objectif plus tard de contester la poule adverse.

A droite Yh-Vangghor et les 3 écorcheurs s'avancent pour garder le contrôle de ma poule.

Bon mon premier tour, qui doit permettre de bien amocher l'adversaire ne fonctionne pas du tout... les murs me font trop d'écrans et avec sa discipline, il peut vraiment avancer sans crainte sous couvert de ses murs. De plus 2 inquisiteurs sont déjà à portée de charge de mes crache-feu pour le prochain tour.

Le seul point positif à ce moment c'est que j'ai 1 tour de contrôle de poule avec mon commandeur tandis que lui ne l'a pas.



Tour 2 :

Ses 2 poules continuent de reculer et se positionnent quasiment dans les coins de table.

Ma poule de gauche fait pareil et se positionne aussi dans mon coin de table, à droite elle continue d'avancer vers la zone de déploiement adverse.

Pour la discipline, il y a 2 possibilités soit il joue en premier et vient me charger mais uniquement 2 inquisiteurs sont à portée de mes crache-feu. Sois-je joue en premier mes crache-feu et je les fais reculer de 5Cm avec un tir, et potentiellement un seul inquisiteur pourra venir. Finalement Ruby décidera de jouer en premier et 2 inquisiteurs chargent 2 crache-feu, moi ça me convient car Yh-Vangghor pourra faire ce qu'il veut en dernière activation.

L'autre crache-feu reculera et tirera sans toucher.

La tour à droite tir sur la sœur à droite, touche et la met en grave.

La tour du milieu tir dans les deux Cac inquisiteur/crache-feu et je dois mettre 1 inquisiteur en légère le reste en sonnée.

La tour de gauche tir dans Atticus mais ne touche pas.

Décidément je n'ai pas beaucoup de chance au tir dans ce début de partie.

Un inquisiteur se positionne pour charger ma tour de gauche pour le prochain tour, le second tente une charge sur mon dernier crache-feu libre mais échoue à 2Cm. Atticus se positionne aussi pour charger dans mes crache-feu prochain tour.

La sœur de gauche reste près de la poule, l'escouade des 2 écorcheurs se rapproche d'elle.

La sœur de droite se cache vers le milieu fond car 3 écorcheurs + une tour s'avancent de ce côté.

J'ai toujours mon écorcheur près de ma poule de gauche.

Maintenant dilemme avec Yh-Vangghor, soit je continue avec la poule à droite pour valider les PV, soit je prends le risque d'aller dans ma zone de déploiement au milieu la ou les inquisiteurs ont chargé et je peux tuer 2 inquisiteurs si le jet d'autorité se passe bien, mais je prends aussi le risque de finir englué et de perdre mon personnage bêtement.

Finalement je décide d'aider le crache-feu le plus proche, en claquant ma potion de mouvement.

Malheureusement pour moi je perds le jet d'autorité donc on commence le combat par l'inquisiteur avec le crache-feu solo, le crache-feu ne meurt pas et fini en critique c'est déjà ça !

Yh-Vangghor se défait facilement de l'inquisiteur et recule un maximum pour ne pas être scotché au prochain tour, mon crache feu recule aussi légèrement.

Tour 3 :

Les poules font exactement la même chose qu'au tour 2, c'est à dire ses poules se mettent dans ses coins de table, ma poule de gauche aussi dans mon coin de table. Ma poule de droite continue d'avancer et se rapproche de l'autre poule qui est dans le coin droite de Ruby.

Ruby gagne la discipline et joue encore en premier.

Un inquisiteur charge la tour de gauche, l'autre inquisiteur charge le crache-feu au fond de ma zone de déploiement au centre. La tour de gauche tir quand même sur Atticus qui se jette à couvert ! Ah bonne nouvelle pour moi car il ne pourra ni faire de magie/prêtrise, ni charger.

Les autres tours doivent tirer dans les Cac mais ne font rien.

Vu qu'Atticus est hors-jeu pour ce tour je reviens charger un inquisiteur qui est au Cac contre un crache-feu avec Yh-Vangghor.

L'escouade des deux écorcheurs de gauche charge la sœur d'inquisition.

A droite, les écorcheurs et la tour continuent de suivre la poule qui a décidé de rejoindre sa copine poule.

La sœur inquisitrice à droite reste toujours cachée en grave.

Donc les combats :

A gauche au fond de table 2 écorcheurs vs 1 sœur de l'inquisition, les écorcheurs gagne facilement leur combat et poursuite vers la poule.

En milieu de table tout à gauche 1v1 tour / inquisiteur, la tour fini en grave.

En fond de table 1v1 crache-feu / inquisiteur, l'inquisiteur se débarrasse du crache-feu.

Juste à côté Yh-Vangghor + crache-feu contre un inquisiteur, l'inquisiteur meurt. Du coup gros gros dilemme une nouvelle fois, est-ce que je poursuis sur Atticus ou pas ? De longues secondes s'écoulent car la décision n'est pas facile, alors OK je sais qu'à ce moment de la partie j'ai quasiment assuré la victoire 2-0 mais si je perds mon commandeur il me sera quasiment impossible de faire le 3-0. Finalement je reste sur mon plan de départ éviter à tout prix le combat Atticus vs Yh-Vangghor. La décision a aussi été motivé sur un possible gain du prochain jet de discipline (bon OK il y a peu de chance de le gagner) ou j'aurais pu activer mes crache-feu ou tour en premier pour venir charger Atticus et gagner du temps.



Tour 4 :

Pour les poules elles ne bougent quasiment pas.

La discipline est gagnée par Ruby (pas de chance) et vient en toute logique charger Yh-Vangghor, il balance au passage tout un tas de buff sur lui-même et débuff sur mon personnage.

Son inquisiteur charge aussi mon personnage qui se retrouve vraiment dans une sale posture.

Foutu pour foutu je balance tous mes tirs restant dans la mêlée, de toute façon impossible qu'Yh-Vangghor s'en sorte vivant à 2 contre 1.

Surprise tous les tirs touchent et sur la répartition j'ai extrêmement de chance car je prends que les dégâts réduit, finalement j'élimine l'inquisiteur et sur un jet de dégâts pour Atticus je sors le double 6 ! Je crie dans la salle de joie ! Mais très vite Ruby affiche un sourire narquois, et me fait redescendre tout aussi vite avec ces mots "Armure Sacrée 🌀 !"

Pour finir Atticus prendra une légère et Yh-Vangghor aussi.

Dans ce combat j'arnaque un peu Ruby, qui doit déclarer ses dés en premier, il décide de mettre 1 attaque simplement alors moi je me dis si j'arrive à défendre je suis OK et je gagne 1 tour. Donc tout en défense. Je défends et contre-attaque, et lui défend aussi et me contre-attaque. Au final il arrivera à me mettre en critique.

Son inquisiteur de droite qui était en combat contre ma tour en grave, réussit à se défaire de ma tour. Il poursuit vers ma poule de gauche ou un seul écorcheur l'attend.

De son côté droit la sœur de l'inquisition en grave tombe face aux 2 écorcheurs.

Tour 5 :

Je tirs dans la mêlée Atticus / Yh-Vangghor, j'arrive à remettre un double 6 sur Atticus, mais ça ne sert à rien 🌀.

Statu quo sur les blessures.

Atticus finira Yh-Vangghor au Cac.

Le seul inquisiteur restant finira l'écorcheur pour contrôler la poule.

Fin de partie au timmer.

Victoire 3-0 avec un goal average légèrement négatif, qui ne reflète pas du tout l'intensité de la partie.

La tactique de Ruby était agressive est aurait sûrement mieux marché sur les autres scénarios, le fait de rush le milieu de table pour venir éteindre mes tireurs étaient une bonne idée. Mais il m'a laissé scorer beaucoup trop, notamment grâce au fait que les poules se soient mise dans les coins, sauf une et que seules les sœurs de l'inquisition trop faible étaient là pour défendre.

Et même si pour finir je n'avais plus rien pour gérer Atticus, le score était déjà fait.



Conclusion :

Bien content de cette première place, avec une armée qui n'a pas la réputation de truster le haut du classement, qui plus est sans magie et sans Cyclope !

Ma composition a très bien tourné pendant le tournoi contrairement aux tests à la maison.

Je suis désolé pour mes adversaires et le traumatisme laissé par la composition full tir (<3 Antiokus Iwazaru Ruby Rodh <3).

Encore une fois super tournoi, super ambiance. Merci à tous les organisateurs ! Et à l'année prochaine pour la revanche !

Adversaire : Brice82 (Orques BoK).

Scénario : Catch the poulettes!

Déploiement:

Je perds la discipline il aura donc la dernière pose pour Tunguska. Je déploie Giddzit, Becbunzen et la roue folle sur mon flanc gauche, mes cavaliers au centre prêts à intervenir partout sur la carte en cas de besoin. Enfin je place mes maraudeurs de façon à empêcher au maximum le déploiement de Tunguska dans mon dos. Mon adversaire déploie un Amok face Becbunzen et la roue folle, un Brontops et son gardien au centre et un Amok et un brontops sur l'autre flanc. Et enfin il place Tunguska derrière mes lignes sur ma droite avec une ligne de vue directe sur mes Chevaliers mais en portée moyenne.

Tour 1 :

Je gagne la discipline et laisse commencer mon adversaire.

Les Amoks ramassent les 2 poulettes au centre. Son gardien fait de même avec la poulette de son côté. Tunguska one shoot un de mes Chevaliers mais rate l'autre. De mon côté j'essaie de tirer sur les porteurs de poulette pour les faire tomber mais sans succès. Giddzit ramasse la poulette et tente de mettre "vitesse du vent" sur Becbunzen (ou la roue je ne sais plus) mais il rate tout. Du coup mes troupes avancent en pack vers le Amok et sa Poulette, et la roue va l'impacter. Elle était à un peu plus de 20 cm donc Force 9 => 1-1. Le Amok est donc sonné et perd sa poule, la chance tourne puisque la poule atterrit en plein sur Becbunzen. Les deux brontops chargent un archer qui s'est un peu trop avancé, il se fera sans surprise complètement piétiner. Et enfin mon Chevalier restant charge le Amok pour aider la roue. Le Amok finira en légère et la roue folle prend une légère dans l'échange.... Le chevalier Strohm mort revient en jeu grâce au boulon sacré.

Tour 2 :

Je gagne la discipline.

Un maraudeur fonce pour bloquer Tunguska et le second se rapproche sur mon côté droit pour faire de même au T3, mais il se fait rattrapé par le second Amok. Il survivra miraculeusement au combat. Giddzit s'avance et met "vitesse du vent" sur Becbunzen et son porte-étendard. Becbunzen fonce sur un Brontops et le porte-étendard bloque le second. Le porte-étendard meurt et Becbunzen n'inflige qu'une blessure légère au brontops.



Becbunzen a perdu sa poulette également et j'ai fait une erreur il aurait même dû la lâcher avant de se déplacer à cause du sort "vitesse du vent"... Le Chevalier tout neuf engage le Amok déjà occupé avec la roue et l'autre chevalier et ça ne suffira toujours pas. Le Amok finit en critique et la roue en grave(ou critique). Pendant ce temps le Gardien de Chacal s'enfuit avec sa poule.

Tour 3 :

Tunguska est loin, il ne trouve qu'un archer comme cible mais le rate. L'archer riposte mais rate également. C'est finalement le Brontops libre qui s'occupera du petit archer ! Giddzit utilise son parchemin de foudre pour tuer le Amok en critique ce qui permet aux 2 chevaliers de venir en aide à Becbunzen sur le Brontops qu'ils élimineront sans difficulté. La roue folle part à la poursuite du Gardien de Chacal. Le maraudeur aux prises avec le second Amok survit un tour de plus, un vrai héros.

Tour 4 :

Giddzit, voyant un Brontops s'approcher dangereusement, lâche son grimoire et prend ses jambes à son cou ! Les 2 Chevaliers chargent le Amok pour aider le valeureux Maraudeur. A eux trois, ils arrivent à s'en débarrasser tout en faisant une omelette. La roue folle finit par rattraper le Gardien de chacal. Mais malgré la force de l'impact, il ne subit qu'une blessure grave et il tuera la roue sans difficulté.

Mais il perd sa poule dans l'opération. A l'autre bout de la carte, Tunguska et le Brontops n'ont qu'un pauvre Maraudeur à se mettre sous la dent.

Fin de partie nous n'avons plus le temps, résultat 2-0 en ma faveur.



Adversaire : Bohannon (Morts-vivants).

Scénario : Kill the poulettes.

Déploiement:

Je me déploie assez groupé sur le flanc gauche pour rester sous mon état-major. Giddzit plus au milieu de la table et un chevalier, un archer et deux maraudeurs sur la droite au cas où une poulette traînerait par là. Mon adversaire a moins de contraintes, il choisit de répartir ses troupes sur toute la largeur avec les deux Wolfens Zombies face au gros de mes forces, Melmoth à l'opposé et Azaël cachée dans la maison au centre.

Tour 1 :

Je laisse mon adversaire commencer, ses 3 pantins avancent et ramassent les poulettes. Mes archers tirent dessus en espérant les faire lâcher leur butin, mais ils échouent. A droite Melmoth et un zombie avancent et ramassent une poulette chacun, en face mes pauvres maraudeurs ne tentent rien.

Sur la gauche ma roue se lance et arrive à toucher un zombie ainsi qu'un Wolfen Zombie, impact force 12 ou 15 je ne sais plus. Le Wolfen meurt directement et le zombie est en grave, il meurt à la phase de combat. Becbunzen lui charge le pantin le plus proche, puis récupère la poulette qu'il a lâchée. Mon chevalier de droite charge le Wolfen face à lui et le renvoie parmi les morts ! L'autre cavalier revient sous l'état-major. Azaël invoque un ange morbide.



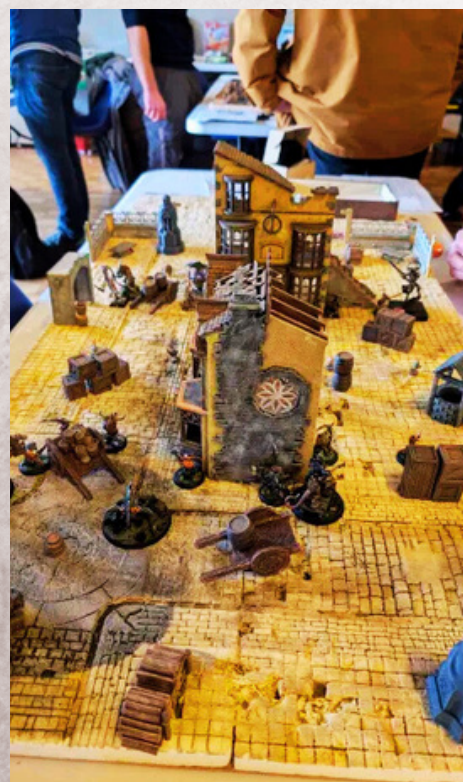
Tour 2 :

Ma roue folle redémarre et commence à contourner la maison au milieu de la zone de déploiement adverse pour espérer faire un strike au tour suivant. Mes archers tirent sur les porteurs de poulette encore une fois et ça fonctionne, Melmoth lâche la sienne (de mémoire j'arrive à faire une légère).

Becbunzen subit la même avec un javelot des abysses. Mais il en récupère une poule sur un pantin dans la foulée. Sur mon flanc droit un Zombie charge l'archer gob, les maraudeurs eux s'éloignent de la menace. L'archer meurt sous les coups du zombie. Sur sa dernière activation Melmoth tente une charge sur mon porte-étendard mais échoue à 1cm. Bohannon décide de kill une poulette.

Tour 3 :

Becbunzen engage Melmoth accompagné par un chevalier Strohm en charge, le second Strohm lui s'est fait bloquer par un pantin. Un ange morbide tente d'aider Melmoth en chargeant Becbunzen mais il se fait charger à son tour par un archer goblin. Giddzit réussit à infliger une légère à Melmoth et soigne Becbunzen.



Malheureusement pour l'armée des ténèbres leur chef ne résistera pas au combat. Maigre compensation, le pantin morbide tue le second Chevalier Strohm avec un magnifique double 6! Et de l'autre côté Azaël tente de se protéger de la roue folle avec ses Anges mais rien n'y fait elle est lancée à pleine vitesse. Un Ange se fait écraser sur le passage et la roue se plante sur Azaël, elle subit une blessure de force 15 mais elle ne prend qu'une grave.

Le chevalier Strohm revient en jeu grâce au boulon sacré. Bohannon réussit également à kill une poulette ce tour-ci.

Tour 4 :

Becbunzen charge le dernier porteur de poulette adverse avant qu'il ne puisse la kill. On a stoppé la partie à cet instant, il nous restait pas mal de temps et Bohannon n'avait plus rien pour m'empêcher de scorer les 3 PV.

Victoire 3-0 pour les Gobelins!



CR KELEN (NAINS TNB)

CR ronde 1 vs Cestach.

Match miroir TNB 2 cochons vapeur + magie de boost :

Niveau discipline, il a 8, moi j'ai 7 avec relance des 5 donc ça va être gamble sur toute la partie.

Tour 1 :

Ca se rentre direct dans le lard. Grosse mêlée au centre mais un des cochons pourra pas charger à cause d'un mur de terre invoqué devant sa tronche. Saurdak charge un petit piéton pour espérer poursuivre sur quelque chose après. Nerak qui est découvert alors décide de claquer tous ses carreaux dans le fiak de Saurdak en combat. Au final il se fait toucher 3 fois, mais finit juste en légère. La mêlée centrale bouge pas beaucoup à coup de résistance 10-11. Saurdak se défait facilement du bougre et, grâce à la vapeur en MOU, va pouvoir engager Nerak qui finit en critique. Pas loin, un bougre récupère une poulette tranquillou. J'ai plus de poulettes que mon adversaire.

Tour 2 :

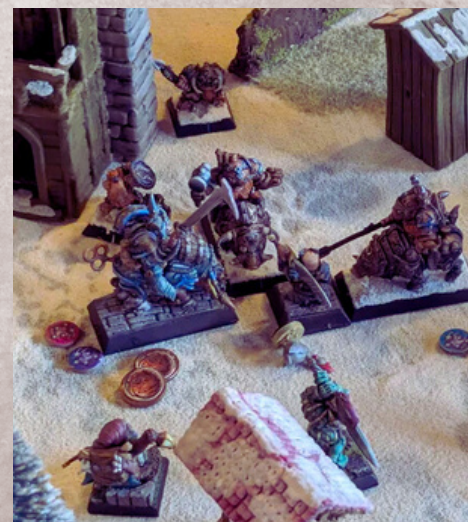
La mêlée centrale continue mais j'arrive à diminuer les gros cochons d'en face. Saurdak se débarrasse facilement de Nerak et se met en position pour chopper le bougre avec la poulette et les œufs prochain tour. Mon adversaire arrive à faire une omelette et pas moi.

Tour 3 :

Saurdak arrive contre le bougre avec la poulette et 2 œufs, ce qui me permettra de faire des omelettes. Fin de T3 Je ne peux pas faire mieux que le 2-0.

On fait le T4 pour le GA mais ça change pas grand-chose.

Je fais le 2-0 avec GA positif.



CR ronde 2 vs Samko (Sessair) :

Je connais bien la liste, on l'avait theory craft ensemble et je sais que je peux pas me permettre un affrontement direct avec Thorgrim.

La table et le déploiement est vraiment pas en ma faveur, je suis coincé entre plusieurs murs.

Tour 1 :

J'évite de donner une cible trop simple à la grosse vachette, j'avance tout le monde très prudemment. Je prends une poulette avec Saurdak et mon thermo-prêtre charge en dernière activation sur un centaure qui avait une cocote et je l'explode. Sam choppe plus de poulettes que moi, avec un gardien, Thorgrim et un centaure.

Tour 2 :

Je joue en premier pour bloquer Thorgrim avec Saurdak et je fais un mur derrière pour bloquer les lignes de vue et le passage. Mes 2 guerriers Khor chargent également le gros pour lui mettre un malus de charge. Les armuriers avancent et les arbalétriers tirent sur ce qu'ils peuvent. Le centaure avec poulette se carapate, j'aurais dû le charger avant, ça aurait été plus smart. Malheureusement mon mur ne bloque pas assez et Orhain arrive à boost Thorgrim. Il est vraiment très gros. Je m'en sors avec des blessures mais le CaC reste et je tiens. On a kill chacun une poulette. Le thermo-prêtre est mal, en critique contre 2 druides mais arrive à survivre. Les armuriers avaient aidé dans le combat.



Tour 3 :

Samko tente tout pour blesser avec des tirs dans le CaC sur Saurdak pour lui faire perdre les poulettes (je pensais pas perdre les 2 sur un tir, j'avais attendu donc pour en kill une et gagner un PV). Encore une fois les gardiens de la lande font tout le travail et je perds mes deux poulettes sans l'avoir kill...

Tour 4 :

J'arrive à désengager Saurdak pour récupérer une poulette en fuite.

Résultat final 1-1 avec léger GA positif pour moi.



CR ronde 3 vs Chevrouze (Alahan) :

Scénario du contrôle de poulettes. J'avais déjà fait le déploiement dans ma tête et je savais déjà comment j'allais partir. En gros, mes 2 cochons allaient rester ensemble pour contester la poulette d'en face et garder le contrôle avec mon commandant.

En face beaucoup de tirs mais si ils ne sont pas trop boost je peux tenir avec ma grosse résistance. Je déploie donc 2 cochons et 1 armurier sur ma gauche et tout le reste sur la droite. J'ai pu faire cela car en face il y avait juste un garde royal et un barde. Tous les tireurs de l'autre côté.

Tour 1 :

Je reste près de mes poulettes, tout le monde en déplacement à couvert à droite pour tanker les tirs. Ma poulette va dans la direction ennemie. Les 2 cochons foncent dans le coin gauche, je fais un mur devant le garde et le barde. Malheureusement Caelia est là pour une chose... Sniper mes cochons de l'autre côté de la table avec un tir F14 + visée. Saurdak sert les fesses et se prend une critique.

Tour 2 :

Le garde royal derrière le mur se trouve un chemin pour engager Saurdak. Je l'engage ensuite avec mon thermo-prêtre. Le barde reste proche de la poule derrière le mur. Côté droit, ma formation en tortue avance. Je lance des carreaux sur un Garde Royal, le met en légère mais se fait soigner par le deuxième barde. J'arrive par miracle à tuer le Garde Royal contre Saurdak et je poursuis en direction de la poulette pour gagner le contrôle.



Tour 3 :

Le familier en grave de Saurdak charge en premier le barde pour éviter un tir de maître sur mon boss. Le thermo-prêtre viendra l'aider après. Côté droit j'engage les tireurs au CaC et j'occupe le Garde Royal avec une figurine par tour. Je tue le barde à gauche, tout le flanc gauche est à moi mais Saurdak est toujours en critique, je fais donc écran avec l'autre cochon. J'oublie de déplacer mon armurier, et je contrôle plus la poulette chez moi...

Tour 4 :

Je garde Saurdak fond de table avec la cocotte à gauche. Le Thermo fonce en direction de Caelia, qui le met en critique au tir. Je charge Caelia avec un armurier, le reste des tireurs sont dégommés au CaC.

L'adversaire contrôle toujours 2 poulettes dans son coin de table. Chevrouze décide de faire une séduction sur le thermo et le rapproche dans le CaC. L'erreur ! Je reste donc au CaC avec une grosse fig puissance 2 à proximité des poulettes.

On finit la partie sur un 3-0 pour les nains.



Ronde 1 vs LeRenard et sa milice de Cadwallon/gilde des Orfèvres :

Après le déploiement je prends la discipline et ma première action du tournoi consistera à faire exploser Carbone pourtant prêt à tirer avec toxique/1 mais un jet de naphte avec un 1 suivit d'un 1.

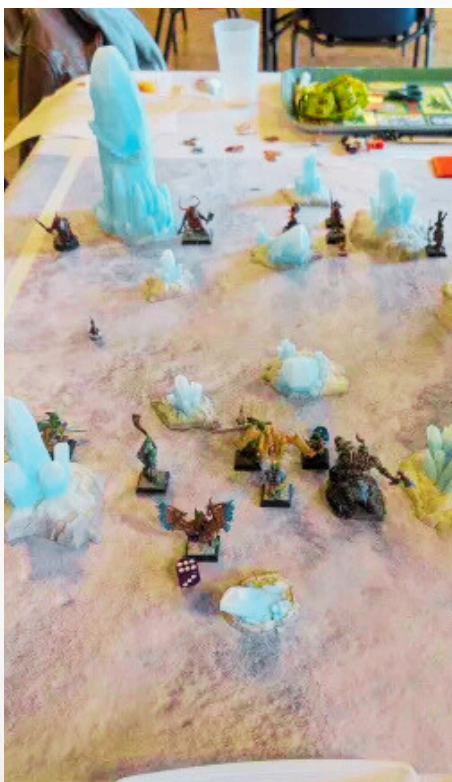
LeRenard ripostera avec un tir de son spectre sur mon porte totem : double 6. Un grand moment de solitude m'envahit, mais je me dis qu'on n'a pas fait 700km avec Asmo pour partir maintenant, d'autant plus que j'ai entendu parler d'une tartiflette. Je récupère des poules avec mes gardiens de chacal et passe la partie à reculer. La vachette va anéantir un de mes gardiens au corps à corps, après un tir d'assaut, mais va y rester contre l'autre gardien et le shaman animiste. Je continue à reculer en ayant des poules et des œufs, Ulrick va se blinder de poules et d'œufs aussi. Sur la fin je lance une nuée de charognards pour bloquer le spectre et le sergent, je défends contre les sentinelles.

Je gagne 2 à 1 je crois, en ayant passé la partie à reculer.

Ronde 2 vs Kylar et sa liste menée par Saphon :

Là je me dis : une bonne nuée de charognards bien placée, ça devrait me mettre bien. Mais ça ne se passe pas tout à fait comme prévu, j'essaie d'harcéler ses troupes avec Carbone, sans succès. Je récupère des poulettes mais essuie des tirs, le shaman animiste en grave. Tour d'après je soigne d'un cran le shaman et l'envoie sous spectre immortel contre un répurgateur trop confiant. Kylar va envoyer en renfort deux gardiens du temple, tuant le shaman ; mais sous spectre immortel et Implacable/2 ce dernier tuera 5 adversaires. Tour d'après Saphon dégomme, le shaman tuera le fusilier, avant de mourir sous son dernier jeton spectre. Je recule avec des poulettes en leur tordant le coup. Saphon tue Tamaor malgré la nuée, je continue à reculer, il me reste deux troupes sur sept, contre Saphon et un ange. Un tour de plus et Saphon m'aurait tiré dessus.

Victoire 2-0.



Ronde 3 vs Samko et sa liste Sessairs menée par Thorgrim le bourrin :

Je déploie Tamaor, l'état-major et le shaman animiste sur ma droite pour couvrir une poulette, mes deux gardiens de chacals à gauche sur l'autre gallinacé. Carbone au milieu en électron libre pour envoyer des gros gabarits de naphte force 11. Sauf que celui-ci cassera sa chaudière au tour 1. Le gabarit dévie tout de même sur Orhain pour le mettre en légère. Samko n'aura pas de chance sur ses tirs mais un bon mouvement de sa part lui permettra de contester la poulette côté gardiens de chacal avec un archer centaure.

Celui-ci succombera au tour d'après sous les coups des gardiens. Côté droit il me faut temporiser pour que Tamaor se gave de gemmes afin d'envoyer l'animiste avec un max de pions spectre. Je feins une charge du shaman sous baiser de la terre pour gagner un tour de plus, d'autant que les tirs de Samko ne font toujours pas mouche. Tour d'après il faut que je frappe, je joue Tamaor et lance baiser de la terre sur le Shaman ; là j'ai le choix entre lui mettre deux ou trois pions spectre. J'hésite et choisis la facilité, deux pions pour du 3+ avec trois dés. J'ai le choix entre charger un centaure et me prendre centaure + Thorgrim pour toucher un max de cibles, mais je choisis de charger Thorgrim pour lui enlever sa charge bestiale. Je perds l'initiative et Thorgrim rappelle qui est le patron sur sa première attaque, surtout avec main de braise avec -4 en RES sur le shaman je crois.

Le shaman meurt sous spectre, parfait pour frapper 4 ou 5 fois je ne sais plus, avec charge bestiale, tueur né et peut être furie guerrière, Force 13. Je fais des gros jets d'attaque, la première sera annihilée par l'onguent de la déesse, la deuxième touchera dans la tête. J'essaie de poursuivre sur le centaure à côté, mais je suis trop court, deuxième erreur, j'aurai dû me rapprocher des poules pour les contester. A gauche les deux gardiens de chacal tueront les gardiens de la lande venu contester une poule.

Tour d'après Samko essaiera de tuer Orhain avec son centaure pour bloquer les mouvements de poursuite de mon shaman, sans succès. Si j'avais posé mes balls sur la table j'aurai mis trois pions spectre sur le shaman, et il aurait tenu un tour de plus pour contester une poule. Surtout que j'avais fait un gros jet de dés qui serait passé. J'aurai alors pu gagner 2-0 je crois. Mais avec des "si" on mettrait Château-Larcher en bouteille. D'autant plus que j'avais Sir Samko en face.

Égalité 1-1.

Carbone n'a rien fait du tournoi mais a eu un impact psychologique en se faisant victimiser par les tirs adverses.

Le shaman animiste sous spectre est toujours aussi fort, avec jusqu'à 5 dés en 1v1 force 13.

Tamaor aura tenu (sauf contre Saphon), et joué son rôle de couteau suisse malgré ses stat de chips, grâce au pendentif du mirage suprême (DÉDICACE A Asmo)

Les Gardiens de Chacal j'en suis amoureux, plus que les Tueurs Amoks.

Je suis content d'avoir vu d'autres joueurs Orques, c'est une espèce rare.

Et ravi d'être venu. Merci aux Ludistes pour l'accueil et l'orga.

Merci Antiokus profite bien de Shurat mais interdit de le sortir contre moi 😊.



CR SAMAXX (DÉVOREUR)

Ronde 1 vs Kalaad (Sessairs) :

Tour 1 :

Le chasseur de Vile-Tis met un centaure en grave et retourne se planquer. Enoch prend une poule cachée derrière un mur dans son camp et un vorace fait pareil. Il reste les deux poulettes du centre. Sur le flanc droit l'Eclipsante vient chercher la poulette et se fait charger par le centaure en grave qui se fait charger à son tour par Meyleen. Résultat du combat le centaure trépane et l'Eclipsante est en grave. La poule, qui avait fui, est récupérée par l'Eclipsante en grave. Du côté gauche une Eclipsante et un Vorace attendent patiemment que le fils d'Ogmios charge la poulette. Le maître des carnages boosté à la furie (att+2et for+2) se planque derrière un bâtiment au milieu du terrain et se fait engager par un centaure. Résultat du combat mort du centaure.

Tour 2 :

Le chasseur de Vile-Tis tire sur le fils d'Ogmios pour annuler son geisa et réussit à lui faire sauter. Le Vorace et l'Eclipsante chargent le fils d'Ogmios. Résultat du combat un beau 6-5 sur le Vorace l'envoie renifler les pâquerettes. L'Eclipsante s'en sort mieux grâce au voile noir et le fils d'Ogmios est en légère. L'Eclipsante qui portait la poule se prend un 6-5 d'un archer et meurt sur le champ (elle n'avait qu'à pas rater son instinct de survie/4).

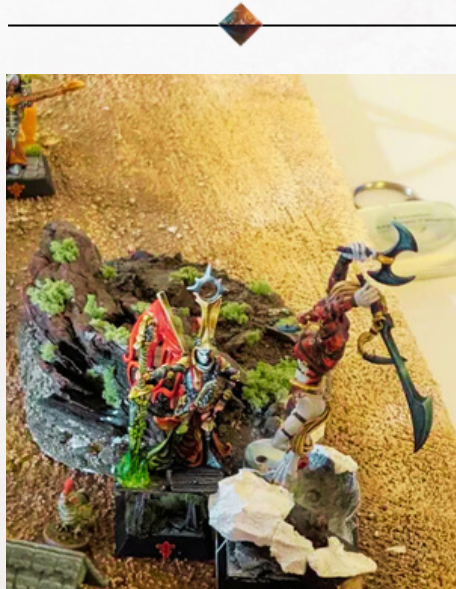


Le vorace récupérera la poulette et ira se planquer au fond de son camp avec 2 poulettes. Meyleen et le Maître des Carnages nettoient Enoch et le druide.

Tour 3 :

le fils d'Ogmios rate un désengagement et est obligé de tout mettre en défense du coup le Maître des Carnages le charge et j'épuise ses dés de défense pour faire une omelette gratuite.

Victoire des Dévoreurs 3-0.



Ronde 2 vs Ruby Rodh (Griffons) :

Là c'est autre chose. Une compo sans tireurs, c'est pas cool. Pour le coup, j'ai fait n'importe quoi. Je me déploie des 2 côtés et je rate le premier tir avec le chasseur de Vile-Tis. J'envoie un Vorace en retrait pour je ne sais quelle raison et je rate beaucoup de tests de défense. Ruby joue très bien et me démoule en 2 tours. Il a été sympa, il m'a laissé lui tuer un inquisiteur. Visiblement il a retrouvé ses clés.

Ronde 3 vs Crixus (Dirz) :

Tour 1 :

Le chasseur met une légère au Dasyatis et Kithaïrin ne parvient pas à blesser Meyleen au tir, elle esquive 2 fois. Le Dasyatis vient se placer pour éviter que son champion ne soit chargé. Après une longue réflexion, les deux Eclipsantes y vont et terrassent le Dasyatis (le Dasyatis avait-3 en Def avec la charge + les deux sabbats des ombres et il s'est pris 2 jets d'assassins). De leur côté Meyleen, le Maître des Carnages et les voraces avancent pour contrôler les 4 zones.

Tour 2 :

Une Eclipsante et le Maître des Carnages chargent Kithaïrin. Un arbalétrier Dirz tire dans la mêlée et tue son chef avec un beau 6-5, prend le contrôle d'une zone en territoire ennemi en faisant peur aux hallebardiers.

Victoire 3-0 des Dévoreurs.

Je dois avouer que sans le manque de chance de Crixus la partie aurait été tout autre. J'ai jamais vu autant de 1 dans une partie.

Par contre on s'est bien marrés. C'était très agréable de jouer avec Crixus.

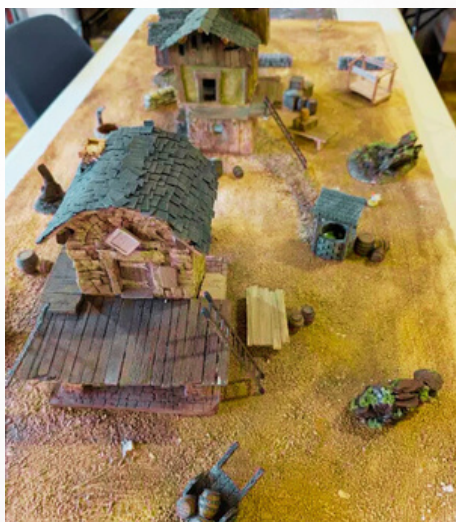


CR CPT MISSPLAY, TABLES D'INITIATION

Bonjour à vous.

Je ne suis pas du tout un joueur de Confrontation (pour le moment), mais ayant retrouvé mes belles figurines dans un carton scellé depuis 2 décennies je me suis motivé à venir voir à quoi ressemblait un événement de figurinistes ayant bon goût. Habitué aux tournois de TCG (Magic "Fortnite" l'Assemblée), ce fut avec curiosité et envie que j'ai découvert via le tournoi de Poitiers ce à quoi ressemble la bagarre avec du plomb joliment peint. Étant un corrupteur comme tout passionné qui se respecte, j'ai encouragé un pote à m'accompagner pour une initiation. Nous voilà donc sur les coups de 10h dans la salle des fêtes de Château-l'Archer, prêts à se rabrouer le groin entre deux balades parmi les tables. N'ayant pas de boost sur Discord, mon report se fera en plusieurs messages (désolé si ça ne correspond pas aux standards).

Nous avons eu affaire à Simon, personnage aussi jovial que sa moustache est charismatique, lequel nous avait préparé des petites escouades pour débiter. Ayant une armée d'Alahan à la maison, j'ai choisi tout naturellement les défenseurs de la lumière pour cette partie. Mon pote Cédric a pris les zombies-squelettes d'Achéron afin que notre bagarre soit aussi épique que manichéenne. Simon nous a expliqué les principales phases de mouvement-baston, évitant la magie et tous les autres trucs compliqués pour ne pas nous assommer sous un gros tas de règles obscures. J'ai eu droit en termes de composition à un champion, deux archers, trois troupiers et deux paladins de Doriman. Je ne me souviens plus de ce qu'il y avait en face, sinon deux centaures parmi les cadavres ambulants et manifestation de trop sur le continent.



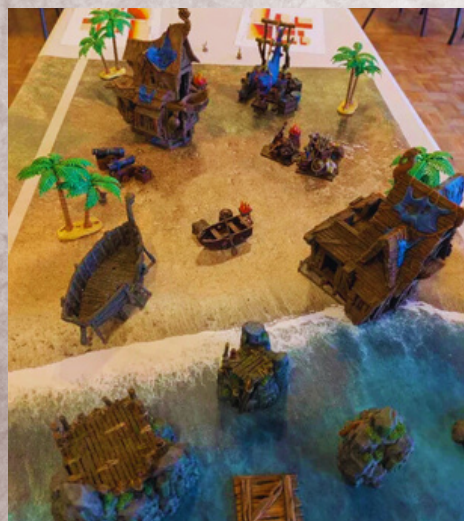
Nous commençons par nous déployer, chacun séparant notre troupe en 2 groupes globalement équilibrés. Après 2 ou 3 mouvements relativement prudents pour ne pas être chargés l'un par l'autre, on se décide à se mettre sur la gueule copieusement histoire de lancer des dés. Sur ma droite j'ai un paladin avec deux troupiers et un archer qui accrochent un centaure et de la piétaille. Mon paladin se montre fort efficace en blessant gravement deux figurines adverses, mais un archer se fait dégommer. Histoire d'enfoncer le clou je ramène mon champion dans la mêlée pour renvoyer les os ambulants dans leur caveau. Pas de bol, ce dernier se fait empaler par un double 6 de derrière les fagots, la situation de ce côté de la table sent le sapin. De l'autre côté, ce n'est pas mieux non plus. Mon paladin, mon archer et mon troupier se font assaillir par les méchants vindicatifs. J'essaie de taper dans tout ce que je peux mais mes jets de dés me font comprendre que dans une vie antérieure j'ai dû faire de la merde au point de ne pas avoir de chance. Je collectionne les 1, si bien que je me sens plutôt expert en manucure que boucher des champs de bataille. J'arrive à caler un double avec mon tank pour estropier définitivement un zombie. Cela ne sera cependant pas suffisant car mon paladin sera ensuite aux prises avec trois sacs de viande avariée dont un centaure, ce qui lui sera fatal. Bref, devant l'ensemble des échecs accumulés, je préfère abandonner la partie puisque l'avenir de mes troupes est fort assombri.

Sans aucun doute nous avons joué comme des manches, oubliant nos compétences et subtilités diverses liées à nos armées. A aucun moment je n'ai pensé à me désengager d'un combat pour bourriner ailleurs, ou même mettre en retrait un archer pour tirer sur ce qui gigote.

Pour résumer, c'était une bagarre de souillards devant une boîte de discothèque de troisième zone. Il n'empêche, nous avons passé un bon moment. Nous avons eu aussi la chance de voir de belles tables bien mises en scène, de jolies armées et des gens aimables qui aimaient le jeu sans se prendre pour des pro-players. Savoir que des gens viennent de loin voire de très loin (Belgique) pour un tournoi sans argent à gagner illustre une mentalité des plus positives de la communauté active de Confrontation. Les joueurs de cartes foils ont quelques leçons à recevoir de ce point de vue.

Je tiens à remercier les organisateurs de cet événement pour l'accueil qu'ils nous ont offert, ainsi que Simon qui nous a initiés à l'escarmouche. Le repas était cool (le Chili c'est la vie) et la bière fort bien venue. Il est grandement probable que l'année prochaine nous revenions avec, qui sait, peut-être de quoi jouer. Parce-que moi aussi je veux le t-shirt de la Confédération et choper des poules !

Merci de m'avoir lu
Christo aka Captain Missplay



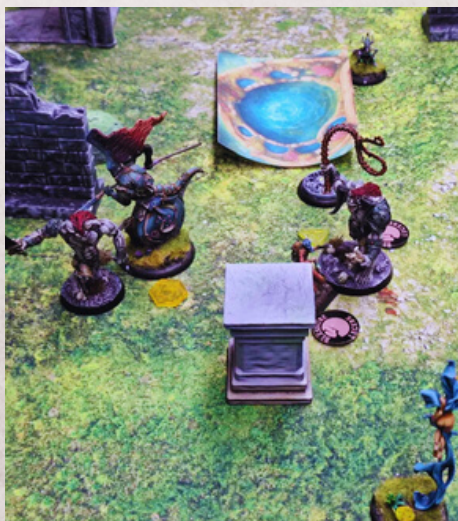
CLASSEMENT DU TOURNOI

1. Bohannon (Morts-vivants) : 35/+416
2. Exécuteur (Ophidiens) : 33/+1077
3. Butters (Dévoreurs) : 29/+580
4. Ruby Rodh (Drunes) : 28/+475
5. Kelen (Griffons) : 23/+525
6. Chevrouze (Lions) : 20/-16
7. Kylar (Sessairs) : 9/+5
8. Samko (Lions) : 8/-113
9. Slaaneshchild (Drunes) : 8/-292
10. Castor2lxtrem (Orques Béhémoth) : 8/-702
11. CRIXUS (Cynwalls) : 7/-294

CLASSEMENT CONCOURS DE PEINTURE

1. Ruby Rodh
2. Kelen
3. CRIXUS
4. Slaaneshchild
6. Butters / Bohannon / Exécuteur

Tables de tournois





Slaaneshchild et ses Druzes



Samko et ses Lions



Executeur et ses Ophidiens



Butters et ses Dévoreurs



Chevrouze et ses Lions



Kylar et ses Sessairs



Castor2lxtrem et ses Orques Béhémoth



Kelen et ses Griffons



CRIXUS et ses Cynwalls



Ruby Rodh et ses Druzes



Bohannon et ses Morts-vivants



FAQ

Artillerie perforante et plusieurs cibles

Dans le cas d'un tir avec une artillerie perforante d'un nain dont la force est booster avec une chaudière, faut-il refaire le jet de pression avant chaque test de tir pour toutes les cibles ?

Ou on considère que c'est le même obus qui trace sa route et du coup conserve la même force ?

☞ C'est le même obus.

Poursuite à différent paliers

Peut on utiliser un mouvement de poursuite pour s'envoler et retourner au palier 1 ?

☞ Un combattant ne peut pas changer de palier pendant un mouvement de poursuite.

Vol et changement de palier

Et le déplacement au moment où on s'envole c'est toujours 5 du coup ?

☞ C'est MOU-5, donc ça dépend du combattant.

Et tu peux faire une course quand tu change de palier, donc (MOU-5)x2 au total.

Ça marche avec la marche forcée aussi. Une petite marche avec changement de palier, et il pourra voler à son activation. Mais pas changer de palier à nouveau pendant ce tour.

Par exemple, MOU 10/15 (vol), si tu décolles, tu as plus que $\text{MOU } 10-5 = 5$. Donc tu peux décoller et bouger de 5 en l'air, voir faire une course et donc bouger de 10 en l'air. Quand tu vas charger en piquer, tu prends le MOU de vol et tu retires 5 donc ici $\text{MOU } 15-5 = 10$ donc tu peux charger en piquer à 20cm.

Harcèlement et Tir supplémentaire

Du coup avec Harcèlement et Tir supplémentaire on peut marcher tirer marcher tirer ?

☞ Avec tir supplémentaire :

- . tu peux tirer x2 puis courir.
- . tirer, marcher, tirer, puis marcher.
- . marcher, tirer x2, puis marcher.

En revanche, il ne peut pas tirer après avoir couru.

Compétence "Frère de sang"

Pour les frères de sang, on enlève les 10% avant ou après avoir mit un équipement ?

Arrondis au supérieur comme d'habitude j'imagine ?

☞ 10% après avoir ajouté les équipements. Attention, en gros : $73-10\%=65,7 \rightarrow 66$ PA.

C'est le coût en PA final qui est arrondi et pas la valeur en PA de Frère de Sang que tu enlèves qui est arrondie.

Invocation à différents paliers

Avec corps astral, ça veut dire que les invocations sont faites au palier 1 sans malus, et que si par exemple c'est un élémentaire de terre, il tombe ?

☞ Tu peux pas l'invoquer au palier 1 si il vole pas. Tu peux l'invoquer au palier 0 avec -2 de Pouvoir.

Nombre de figurines par carte

☞ C'est 4 figurines max par carte.



A SUIVRE SUR DISCORD

#décors

Quelqu'un aurait de bonnes idées pratiques et simple pour fabriquer des murs de feu qui ont de la gueule ? en 3D je préfère avoir un truc volumétrique, ça doit faire 10 cm de long sur 1 cm de large.

💬 Impression 3d aux bonnes dimensions.

💬 Du coton étiré vers le haut pré peint à l'aérographe avec des led jaune dessous.

💬 Pour le système led. Tu prend les fausse bougies chauffe plats a 2 balles du coton peint et bim un incendie.

#conf-one-page-rule

Pour rappel, ONE PAGE RULES c'est un système générique permettant de jouer ce qu'on veut avec des règles.... en 1 page & gratuites en anglais. Des Army book sont en cours de réalisation.

Lien vers le site de colorfulminis et du post de Quire qui donne accès à son Dropbox de l'ensemble des règles actuellement traduite en français : http://www.fbruntz.fr/aarklash/hybrid/hybrid_solo.html

#peinture-montrez-vos-figs

Partagez vos réalisation et si vous souhaitez progresser, allez sur : **#peintures-conseils**.

Exemples des dernières réalisations :



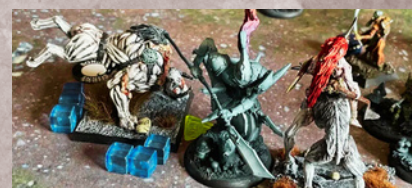
#sculpture

C'est ici que des sculpteurs montre leur oeuvres originales, en avec des techniques traditionnelle/artisanales/3D, des figurines comme du décors (**#décors**). Quelques exemples :



#parties-spontanées

@CRIXUS - Petite partie en 300pa scénario « antre de la folie » Cynwall de Méhol vs Drune de Carrowek.



Et encore pleins d'autres sujets à découvrir sur discord : <https://discord.gg/a794Y8e9>



ROMAN SUR CADWALLON PAR DANNY

Chapitre I

Chaque heure, les cloches de la Chapelle de Kyran résonnaient, me tirant un instant de ma torpeur avant de m'y replonger plus profondément.

Une fois le crépuscule tombé, les lueurs indiscretes qui percent l'intimité des habitants du quartier s'éteignent une à une, soufflées par le premier passage du Sonneur.

Les histoires murmurées aux garnements racontent que ce vieux grincheux n'est autre qu'un spectre errant, traînant sa charrette bringuebalante chargée de cloches de toutes tailles. Chaque nuit, il traverse la ville pour faire résonner le couvre-feu. Mais lors de son second passage, gare aux enfants éveillés... Car ils disparaissent, arrachés à leurs lits, pour être changés en cloches maudites. Leur tintement n'est pas qu'un simple écho de bronze : c'est un chœur de lamentations, une mise en garde pour ceux qui osent veiller trop tard.

Quand le Sonneur finit par s'éloigner, Cadwallon s'abandonne à une autre vie.

La Noblesse de la Cité-Franche descendait de la Ville Haute vers les ruelles sombres et poisseuses de la Ville Basse pour chercher auprès des catins et gigolos une compagnie plus agréable que la viduité de la vieillesse en cette nuit de début de printemps.

De temps à autres, un mouvement rapide et furtif interpellait mon attention, trahi par la luminosité de la lune mais toujours aussi discret qu'une ombre. Des monte-en-l'air sautaient de toit en toit à l'insu de tous.

Des groupes de miliciens marchaient d'un pas lent, têtes baissées pour se protéger de la fraîcheur de la nuit.

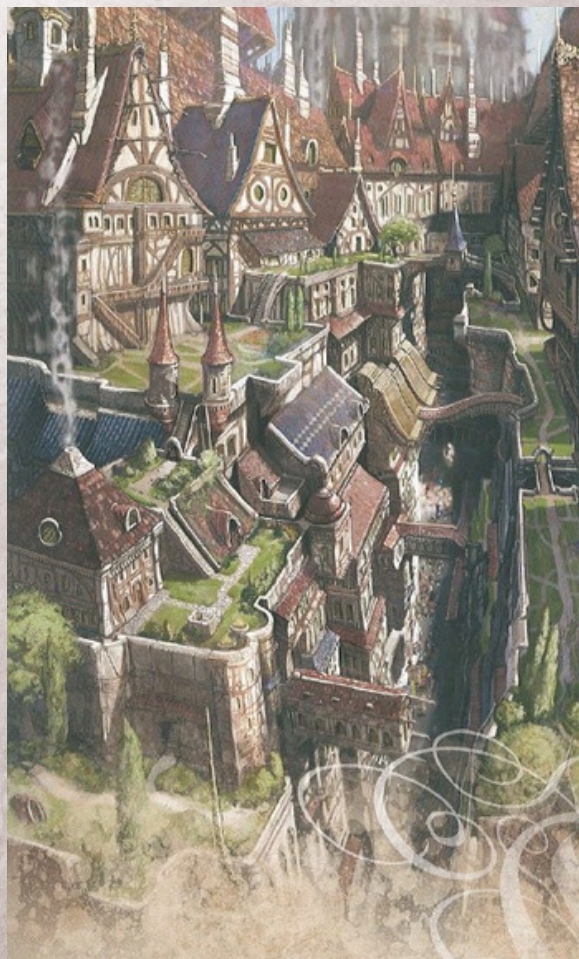
Je passais la nuit, immobile sur le rebord de cette fenêtre poussiéreuse, à observer le monde. Perdu dans mes pensées et mon tourment.

A présent, l'aube commençait à baigner doucement la pièce d'une lumière pâle. Une douce caresse solaire qui réchauffe le visage et reconforte l'âme. D'un certain côté, cette sensation me rassura et me fit, pour la première depuis quelque temps, du bien.

Lorsque les premiers rayons de soleil pointèrent leurs liserés à la cime des toits, je descendis de mon perchoir nocturne pour ouvrir la fenêtre et laisser entrer l'air frais du matin. Les volutes de poussière décrivaient leurs formes mystiques dans l'air dès qu'un petit courant d'air entraînait. Je m'assis sur mon lit, le dos raide et courbaturé de cette énième nuit sans sommeil.

Une douce brise marine chargée des effluves du marché du Port de l'Ondine entra dans la chambre. Je sentis le souffle délicat et iodé de cette matinée ensoleillée me frôler la peau. Cette sensation me réveilla. Mon regard se perdit sur l'horizon. Il n'y avait que des échauguettes, des murailles, des toits à perte de vue puis l'océan bleu s'étalant jusqu'au bout du monde.

Les manants du quartier sortaient de leur maison pour vaquer à leurs occupations journalières. Voir cette vie s'animer me remplit d'un sentiment d'apaisement.



Depuis presque un mois, je regardais la vie des gens s'écouler paisiblement de l'autre côté de cette vitre. Ma vie, elle, n'était plus qu'un écho du passé sans substance. La seule à me tendre ses bras était la solitude. Depuis tout ce temps, l'effroyable sentiment d'avoir lamentablement échoué me rongait. Je n'avais pas réussi à respecter le serment que j'avais prêté.

Je n'étais plus digne de l'honneur que m'avait fait cette ville il y a quinze ans. On m'avait fait confiance pour la protéger, peu importe le prix, peu importe les sacrifices.

La bague que je portais à la main droite, telle l'alliance de mon mariage avec Cadwallon, était la preuve que j'étais un Franc Ligueur. Gardien de la Cité et des lois établies pour éviter que les Obscures ne reviennent plonger Aarklash dans la guerre et la souffrance.

- Mais qu'est-ce que j'ai foutu ? me dis-je à voix haute.

Je ressassais sans fin les causes de mes tourments. Je pris douloureusement conscience de ma pitoyable situation.

Le dégoût profond me submergea et cette sensation répugnante toucha mon égo si violement que quelque chose s'alluma au fond de moi.

Je devais arrêter de me complaire dans mes remords et me ressaisir.

Fort de cette nouvelle vigueur, je refermai la fenêtre et pris mon sac au pied du lit. Je quittai prestement cette chambre miteuse d'un pas affirmé.

En ouvrant la porte, l'odeur de la nourriture me happât. Elle parcourait les couloirs telle une muse de la gourmandise, se faufilant sous les portes et cherchant des ventres affamés pour les attirer vers la salle à manger de l'auberge. Ce parfum gourmand fit grogner mon estomac. Une femme sortit de sa chambre, juste devant moi.

Etonné de la voir sortir en petite tenue, je la saluai timidement d'un signe de main. Ses cheveux noirs tombaient en cascade sur ses épaules. Sa chemise blanche à moitié boutonnée lui tombant jusqu'aux genoux, laissant apparaître une peau d'une couleur mate à l'aspect doux et parfumé et dévoilant les jolies courbes de sa poitrine. Elle me regarda de ses grands yeux bleus et me sourit en remarquant mon air gêné. Elle me devança d'un pas léger et descendit l'escalier qui menait à la salle à manger de l'auberge. Les marches en bois de l'escalier craquèrent sous nos pas.

Seule derrière le comptoir, la patronne de l'auberge attendait les premiers clients. Ovlanya était une Naine d'un certain âge et dont la voix était aussi forte que son tour de taille.

Entendant le bruit de l'escalier et surprise de la venue si soudaine de deux personnes, elle sourit et sauta de son tabouret pour courir en cuisine prévenir son gargotier qu'il pouvait se mettre au travail. Je m'assis au comptoir sans dire mot.

La fille s'installa près d'une des fenêtres, et observa les gens au-dehors.

J'étais à nouveau perdu dans mes pensées car une question me venait perpétuellement à l'esprit.

- Es-tu toujours en vie ? marmonnais-je, la mâchoire serrée.

Kartag. Ce traître est la preuve qu'on peut difficilement se fier à quelqu'un dans cette ville. Le Pouvoir était son vice. Je sentais à nouveau cette chaleur grandir en moi, comme une chaudière qui se rallume et qui se nourrit de mon ressentiment. Mon cerveau commença à analyser les événements récents et une question émergea tout naturellement.

- Pourquoi nous avait-il tendu ce piège ?

La poussière s'envola en volutes quand mon poing frappa le comptoir. La jeune fille sursauta de peur, je lui présentai mes excuses pour cette maladresse. Je ne pouvais laisser mon incompetence me ronger plus longtemps. Me venger ou me morfondre, je n'avais que ces deux options.

J'endossai mon baluchon et sortis de l'auberge en laissant mon loyer de la semaine sur le comptoir. Une fois dehors l'odeur du marché au coin de la rue me surprit, toutes ces odeurs mélangées, le poisson fumé, les viandes séchées, les épices et les fruits. Toutes ces essences me traversèrent, chassant un peu mes remords, et me donnant du baume au cœur. Les gens marchaient d'un pas pressé et les discussions étaient animées autour des étals.

En voyant toutes ces personnes je réalisais que j'avais passé suffisamment de temps à culpabiliser. J'ai toujours fait confiance aux Loïs de Cadwallon. J'ai toujours suivi le credo des Ligues Franches. Mais il y a toujours des personnes sans scrupules. Kartag avait trahi la Cité et son serment, il devrait rendre des comptes.

Nous avons réussi à faire avorter son plan. Mais je savais qu'il lui faudrait peu de temps pour recommencer à comploter contre le Duché. Je devais tout mettre en œuvre pour le retrouver. Même si le prix à payer serait de devenir un paria aux yeux de la Cité.

La moiteur étouffante du tunnel m'irritait de plus en plus. L'air stagnant, chargé d'humidité et de relents fétides, semblait s'accrocher à ma peau.

La lumière de ma torche vacillait sous une brise puante venue de la surface. J'attendais là depuis presque une heure. Ma patience était mise à rude épreuve. J'avais les bottes trempées par l'eau nauséabonde qui ruisselait entre mes pieds. De l'eau venant à n'en pas douter des ruelles peuplées de clochards crasseux qui ne se gênaient pas pour uriner n'importe où. Je n'en pouvais plus de devoir l'attendre dans des endroits aussi sales.

Soudain, l'air s'alourdit sans que je comprenne pourquoi. L'instant d'après, un sifflement m'indiquait qu'il se tenait juste derrière moi. Je ne l'avais pas senti approcher. Son souffle reptilien dans ma nuque me glaça le sang. Deux mains se posèrent sur mes épaules, lentes, appuyées, d'une force sourde et maîtrisée. Sa langue bifide effleura ma joue, provoquant un frisson de long de mon dos. L'horreur m'envahit quand je compris : il gouttait ma peur.

Sa voix, ou plutôt sa présence dans mon esprit, souffla avec délice :

- Kartag, mon ami... Es-tu prêt pour la suite de notre plan, maintenant que tu nous as débarrassé de tes anciens compagnons ?

J'acquiesçai d'un signe de tête. Il passa alors devant moi dans un mouvement serpentin frôlant mon corps et provoquant à nouveau un frisson le long de mon échine. Il se pencha pour se mettre face à moi.

Sa voix, ou plutôt sa présence dans mon esprit, souffla avec délice :

- Kartag, mon ami... Es-tu prêt pour la suite de notre plan, maintenant que tu nous as débarrassé de tes anciens compagnons ?



J'acquiesçai d'un signe de tête. Il passa alors devant moi dans un mouvement serpentin frôlant mon corps et provoquant à nouveau un frisson le long de mon échine. Il se pencha pour se mettre face à moi.

Son visage se tenait à quelques centimètres du mien, ses yeux jaunes aux pupilles en amandes aussi noires que les Ténèbres d'où il venait, me fixaient. Il accrocha mon regard. M'hypnotisant subtilement par de légers mouvements, son corps ophidien me dominait de toute sa hauteur, touchant presque le plafond du tunnel.

Sa bouche était cousue avec du fil de fer barbelé, il ne me parlait qu'en s'insinuant dans mon esprit. Sa langue fourchue fouettait l'air avec vigueur entre les fils, ses écailles grises brillaient d'un reflet métallique à la lumière du brandon et ses doigts crochus me firent signe de le suivre dans les profondeurs des réseaux souterrains du Kraken.

Serpentant dans l'eau stagnante et s'éloignant dans l'obscurité du tunnel, je le suivis en silence au rythme lancinant de la lueur de ma torche sur les murs. Nous avançons dans les profondeurs de la Cité sans aucune notion de temps. Je savais que nous étions sous le port du Kraken, au cœur d'une galerie de tunnels et d'escaliers à moitié cassés, de salles aux plafonds si haut que ma lanterne ne pouvait les éclairer et aux piliers éboulés où seuls les couinements des rats perçaient le calme mortuaire environnant.

Je n'entendais plus aucun bruit provenant de la surface, c'était un endroit parfait pour se cacher des regards indiscrets. Personne ne venait ici. Seuls des voleurs et des assassins s'y perdaient quelques fois, quand les Francs Ligueurs ou la milice de la ville les poursuivaient.

« S'y perdre » était exactement le terme au vus des quelques squelettes qui traînaient à certains endroits. Mais le dédale de tunnels sous la ville formait un véritable labyrinthe dont personne ne connaissait vraiment l'étendue. Les légendes racontent que ces tunnels étaient autrefois les rues d'une ancienne ville ravagée par une guerre sans fin et dont les ruines furent utilisées pour bâtir des fondations solides pour la Cité Franche.

Je suivais l'Ophidien qui serpentait dans le halo de ma torche. Il était aussi fort que naïf. Je devais maintenir mon rôle d'abruti aisément manipulable car je comptais bien me servir de lui et de ses pouvoirs de Nécromancien pour tracer ma Destinée.

Pouvoir et Richesses sont à ma portée tant que je reste dans le sillage de cet Ophidien.

S'Hatyr...

Auteur : Danny



FIGURINE EXCLUSIVE CONF'FÉDÉ

En 2022, La Confédération du Dragon Rouge Francophone a repris son activité associative. Battant le rappel de sa fidèle communauté, un projet de promotion de son jeu fétiche a émergé autour du système de règles de Conf'Fede. Un Conseil d'administration s'est formé, réunissant vétérans de toutes les campagnes d'Aarklash et jeunes loups assoiffés de gloire.

Mais malheureusement, à l'automne, nous perdîmes l'un des nôtres, Saurdak, Laurent K.. Pilier de notre communauté depuis tant d'années, commandant de Tir Nâ Bôr inflexible, et nouvellement honoré trésorier de la CDRF. Ce fut un terrible coup pour l'ensemble de notre communauté.

Le CA a donc pris la décision de lui rendre un dernier hommage au travers d'une sculpture inédite réalisée par Rooted (<https://www.facebook.com/RootedSculpting/>).

Nous garderons ainsi et pour longtemps le souvenir de Saurdak, qui lui continuera d'écumer Aarklash au travers de nos parties.

Si vous souhaitez commander votre exemplaire de Saurdak, l'Or Encaisseur, Champion Thermo-Prêtre sur Razorback, Argentier du temple de Gylfa, passez votre commande par mail à : antiokus@confederation-dragon-rouge.fr

Tarifs :

25€ + frais d'expédition.

adhérents à la CDRF 20€ + frais d'expédition

Possibilité de récupérer votre exemplaire lors de l'un de nos événements.



SAURDAK, L'OR ENCAISSEUR
 Razorback, thermo-prêtre
 Initié/1 - Grande taille

15
 1
 5 9
 6 10
 5 7

2

Equipement : Chaudière, Hache à vapeur/FOR, Masque à vapeur/PEUR, Armure thermique de razorback/MOU, Razorback en armure, Scaphandre.

Compétences : Dur à cuire, Aguerri, Guerrier-mage, Initié de la Terre/Forge (Enchaînement/2, Coup de maître/0, Artéfact/1, Contre-attaque).

95

Sur le site web de la CDRF : <https://confederation-dragon-rouge.fr/saurdak-lor-encaisseur/>

THÈME

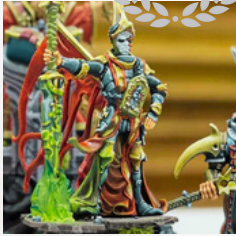
Armées du
tournois de
Poitiers

CONCOURS DE PEINTURE POITIERS 2025

2



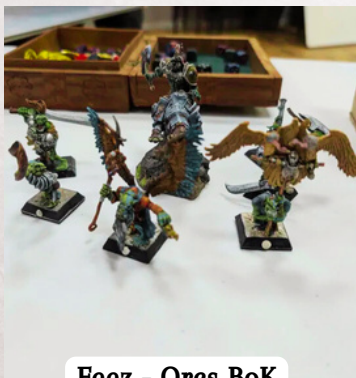
Asmo - Nains TNB



Ruby Rodh - Griffons



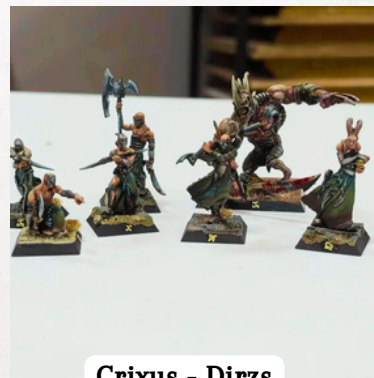
Samaxx - Dévoreurs



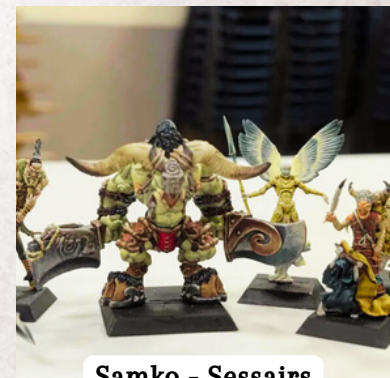
Feez - Orcs BoK



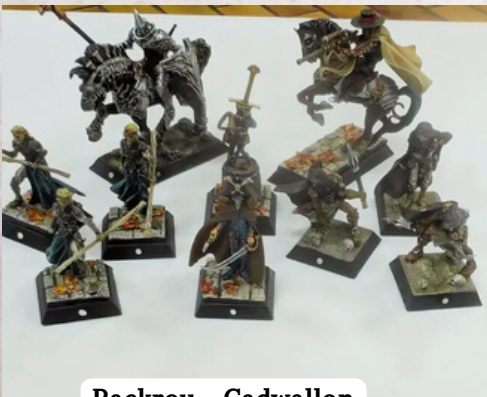
Chevrouze - Lions



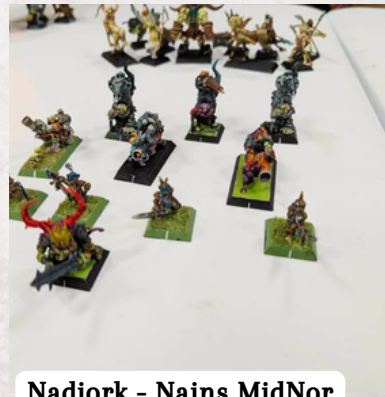
Crixus - Dirzs



Samko - Sessairs



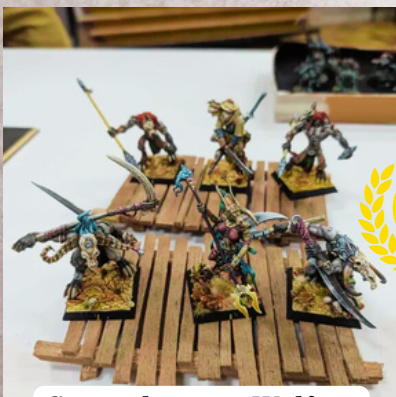
Rackrou - Cadwallon



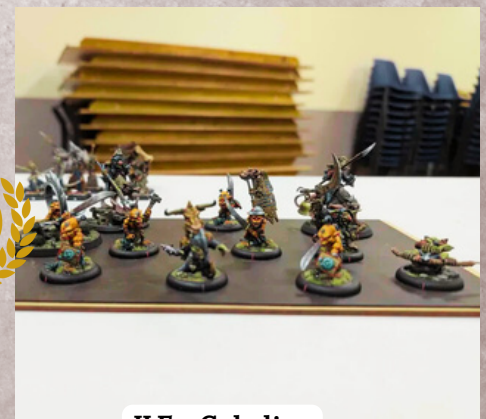
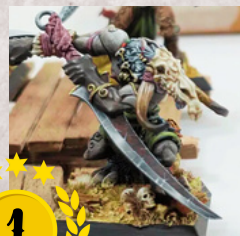
Nadjork - Nains MidNor



Kelen - Nains TNB



Castor2lxtrem - Wolfens



JLF - Gobelins

1

3

THÈME

Une figurine en
3h

#concours-peintures

#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE JANVIER 2025

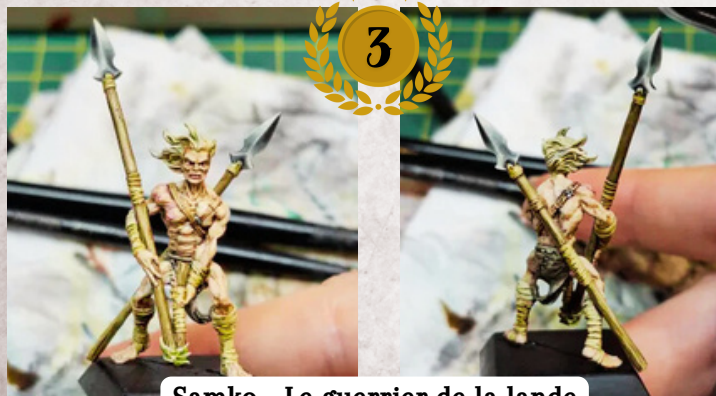
CRIXUS - NPNG - Le clone Némésis



B.O.U.R.R.I.N. - Le guerrier de l'aube



Mirage - Le chevalier de Hod



Samko - Le guerrier de la lande



Lagalath - Le pantin morbide



Ours - Le zombie d'achéron



Shino - La barbare

THÈME

cavalerie,
monstre et
grandes tailles

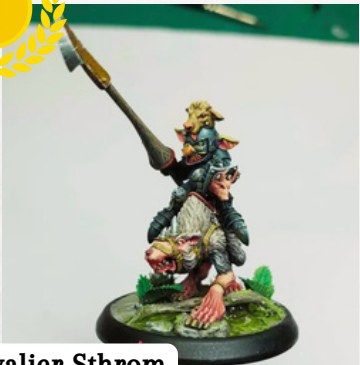
#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE

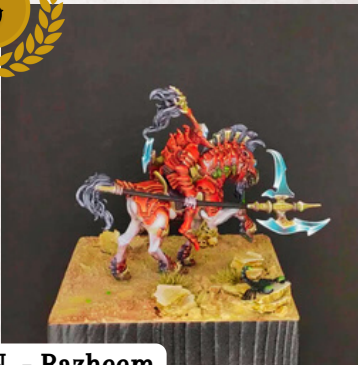
MARS 2025



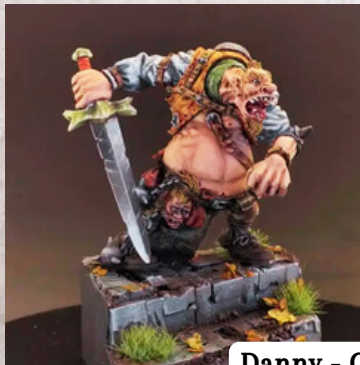
Mirage - Irix



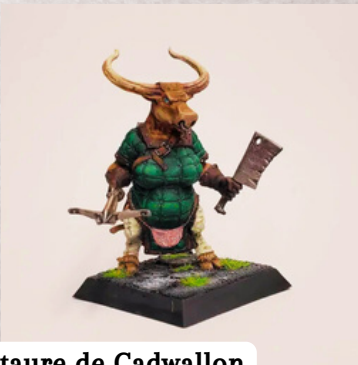
JLF - chevalier Sthrom



B.O.U.R.R.I.N. - Razheem



Danny - Ogre de Khaurik



Xris Wraith - Minotaure de Cadwallon



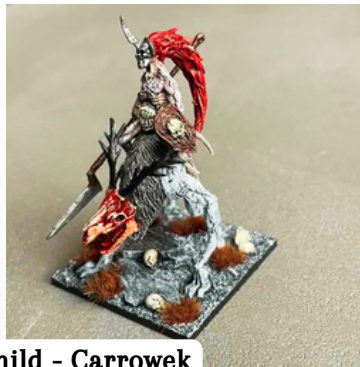
CRIXUS - NPNG - Dasyatis



Morty - Daï-Bakemono



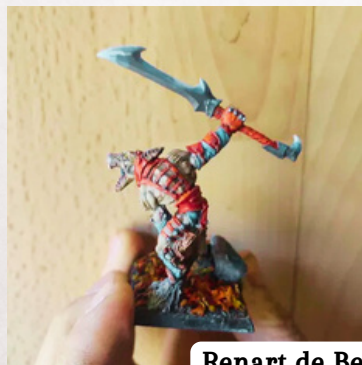
Slaaneshchild - Carrowek



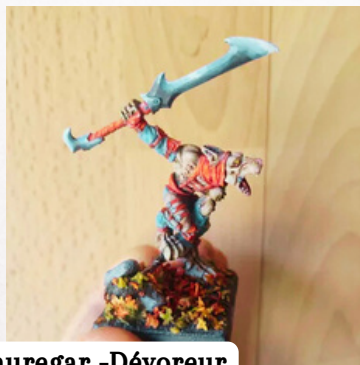
Scarredheart/Julien - Quasar



Renart de Beauregar - Dévoreur



Starlord - Centaure Keltois



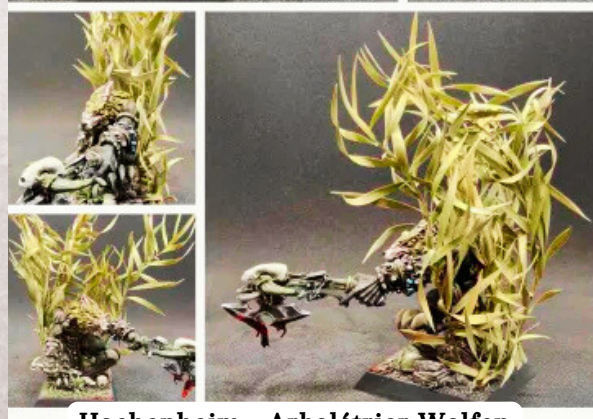
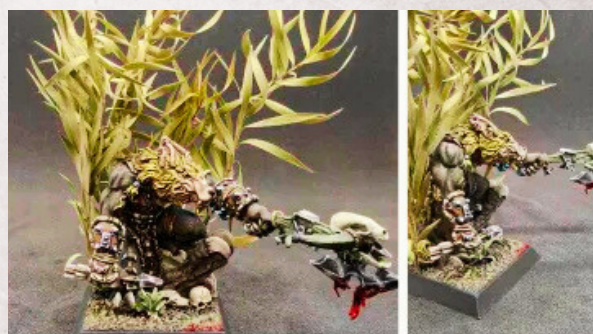
Damien - Centaure d'Achéron



Korz - Kaël l'Irascible



Hoehenheim - Arbalétrier Wolfen



AIDE DE JEU

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

Lancement de 2d6. Le des donne la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand de, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+1d6.

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

-Les doubles 6 sont des tuées 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
Tir d'assaut	7

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

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

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

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

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

Récupération de mana				
POU +1d6	Initié	Adepte	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 - 3	2	3	4	5
4 - 6	3	4	5	6
7 - 9	4	5	6	7
10 - 12	5	6	7	8
13 - 15	6	7	8	9
16 - 18	7	8	9	10
19 - 21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

F.T générée par les fidèles				
	Dévoit	Zélote	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Tableau d'asservissement des familiers	
POU + 1d6	Effet
5 ou moins	Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7	Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9	Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11	Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13	Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le mage gagne POU+1 & la compétence « Immunité/X »

Tour de jeu	
Actions cumulatives	Phase stratégique:
Marcher	1) Constitution des séquences d'activation
Tirer	2) Jet Tactique
Actions mystiques	Phase d'activation:
	1) Actions exclusives
	2) Actions cumulatives
	3) Actions exclusives
	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



Site web de la CDRF :

<https://confederation-dragon-rouge.fr/>

Builder listes d'armée :

<https://collections.librevent.fr/gamemanager?g=1>

Forum CDRF : <https://confrontation.vraiforum.com>

Discord CDRF : <https://discord.gg/5AVUCCyV>