



CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE



NEWS

Confédé, Monolith.



ÉVÉNEMENTS

Calendrier, Tournois, Salons.



CONF'FÉDÉ

Profils, FAQ, Discord.



FIGURINE EXCLUSIVE

Saurdak, l'Or Encaisseur.



PEINTURE

Concours.



Site web de la CDRF :

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



NEWSLETTER

Décembre 2024

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

Les nouvelles de la Conf 'Fédération du Dragon Rouge03

COMMUNIQUÉ

Conférence OctoGônes avec Monolith04

ÉVÉNEMENTS

Calendrier 2024-202505

Tournois Confrontation OctoGône 202407

CONF'FÉDÉ

Profils18

FAQ20

A suivre sur discord21

FIGURINE EXCLUSIVE

Saurdak, l'Or Encaisseur22

PEINTURE

Concours OctoGônes 202423

Concours de Décembre 202425





LES NOUVELLES DE LA CONF' FÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

Et voici venue la fin d'année 2024, la dernière parution de newsletter ! La Confédération du Dragon Rouge Francophone est fière d'avoir pu vous compter toujours plus nombreux lors de ses événements.

Cet automne marque la mise à l'arrêt de nos forums historiques (Confrontation Vraiform, et Confokaz), résultat d'une modification des conditions de notre hébergeur. Nous nous retrouvons contraints à un passage à un abonnement payant, ce qui nous pousse à réfléchir actuellement, à minima pour trouver une méthode de récupération des discussions communautaires pour archivages. Toujours dans la sphère numérique, le site Librevent qui héberge notre builder et le gestionnaire de collection a migré. Si vous rencontrez des problèmes de connexion, pas d'inquiétudes, l'adresse est identique, seul le .com a changé pour un .fr (<https://confederation-dragon-rouge.fr/army-builder/> et <https://collections.librevent.fr/dashboard>). Vous avez aussi pu remarquer l'ajout d'une page de commande pour la figurine hommage exclusive de Saurdak sur le site officielle de la CDRF (<https://confederation-dragon-rouge.fr/saurdak-lor-encaisseur/>).

Nous maintenons nos efforts de mises à jour et de correctifs du corpus de Conf'Fédé. A noter cette automne, une importante réévaluation des coûts en points d'armée a été voté par le CA. L'objectif étant de revaloriser des profils peu ou pas joués, mais aussi de profils surreprésentés en travaillant sur l'ensemble des peuples/armées actuellement disponibles dans le builder. Nous avons procédé à une compilation des différentes propositions avancées sur le discord et le forum, en y ajoutant des propositions supplémentaires pour les peuples qui n'en avaient pas, essentiellement en Béhémoth et des différentes factions de Cadwallon (peuple qui manque de représentation au CA, nous recrutons des joueurs motivés !), tant en les alignant sur les modalités ayant fait remonter des profils d'autres armées, tel que le coût des profils à plus de 51 PAs avec seulement 2 dés de combat. Ces propositions (de up ou de baisses) ont été soumises à un premier vote avec objectif de faire émerger jusqu'à 3 profils à monter et 3 à baisser par armées avec des modulations en lien avec certaines classes (exemple des Zombies en Achéron). Puis nous avons voté pour 4 propositions de modification, avec toujours une possibilité à 0 PAs. Nous vous livrons dans ces pages les résultats de ces votes et continuons à travailler sur l'équilibrage (sans changement d'ici les 2 prochains tournois).

A retenir, notre premier tournoi de la saison, « A la Conquête d'Aarklash 2025 » qui aura lieu le 8 Février 2025 à Château-Larcher. Les inscriptions t3 sont ouvertes (<http://www.tabletoptournaments.net/fr/tournoi/a-la-conquete-d-aarklash-3eme-edition>). Les dates du tournoi de Paris, « Sur la Voie d'Uren 2025 », sont arrêtées au 15 et 16 Mars 2025, au French Wargame Café. Nous serons présents avec des tables de démonstration lors du salon de Montrouge, les 5 et 6 avril, ainsi qu'à Trolls et Légendes, les 18, 19, 20 avril. Nous avons aussi le plaisir de vous annoncer l'organisation de deux tournois supplémentaires en 2025 : Le Nord-Dan-Kâr, Eul'Tournoi pour le mois de Juin, à proximité de Lille (59), et pour le mois de Septembre, dans le Finistère, une première édition bretonne en attente d'un nom.

De bonnes fêtes de fin d'année et de belles parties de Confrontation à tous !

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



CONFÉRENCE OCTOGONES DU 19/10/2024

Une interview de **Gilles** (directeur éditorial) à propos de **Monolith** et le rachat de la **licence Rackham** a été réalisée sur le salon **OctoGônes**.

L'histoire de la marque Rackham de sa création à sa chute et les différentes reprises de la licence ont été présentées.

Sur la scène, à gauche **Gilles** de chez **Monolith**, en deuxième **Rafpark**, spécialiste d'AT43, au centre **@Gregauryc**, puis **@aoidos** de la **CDRF** et **Cédric Aka Cedfox** responsable pôle figurine à **OctoGônes**.



Pour résumer, concernant les projets futurs de Monolith :

- Rackham Games qui s'occupe de Confrontation : nouvelles règles et création des figurines. Cela va se faire peut à peu et armée par armée sous forme de vente en magasin/e-commerce. Une partie des anciens profils bénéficieront d'une rétrocompatibilité. Reprise du jeu en 2025 et sortie prévue en 2026 avec une nouvelle version.
- Le Responsable de Monolith, Frédéric Henry, est en train de travailler sur une version Hybrid avec une sortie en Kickstater prévue en 2026.
- Le jeu de rôle Cadwallon est dans le planning à partir de 2026.
- Par la suite, une reprise d'AT-43 sera étudiée.

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=fdp9KPNUMAM>





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

5-6 Avril / Montrouge (92)

Concours de l'AFM-Montrouge

Table d'initiation

18 au 20 Avril / Mons (Belgique)

Troll et Légendes

Table d'initiation

Mai / Montpellier (34)

Baraka Jeux

Tournoi Conf'Fédé

27 au 29 juin / Saint Quentin (02)

Nord-Dan-Kar : Eul' tournoi

Tournoi Conf'Fédé

WWW.CONFEDERATION-DRAGON-ROUGE.FR



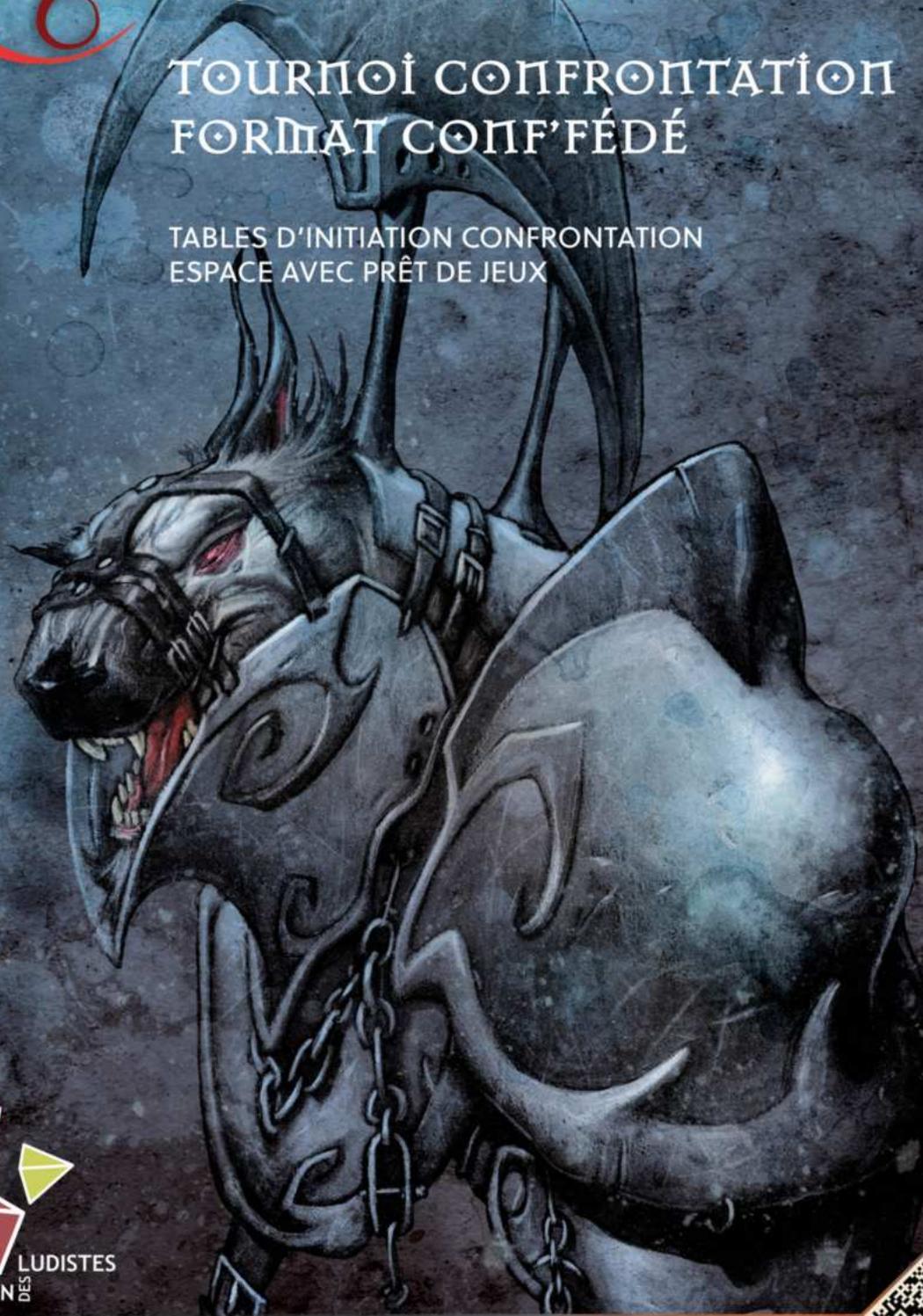


À LA CONQUÊTE D'ARKLASH

TROISIÈME ÉDITION

TOURNOI CONFRONTATION
FORMAT CONF'FÉDÉ

TABLES D'INITIATION CONFRONTATION
ESPACE AVEC PRÊT DE JEUX



SAMEDI 8 FÉVRIER 2025 DE 9H00 À MINUIT
SALLE COMMUNALE 2 RUE DE LA MAIRIE
86370 CHATEAU-LARCHER

TOURNOI ORGANISÉ PAR LE COIN DES LUDISTES
AVEC LE SOUTIEN DE LA CDRF
INSCRIPTION ET DÉTAIL : lecoindesludistes@gmail.com

ÉDITION CONFÉDÉRATION



TOURNOIS OCTOGÔNES – LYON FRANCE DU 19/10/2024



RONDES

Ronde 1 : Les âmes en peine

Kelen vs. Shino : 3 - 0 (GA +286 / -106)
Castor2lxtrem vs. Gahauss : 2 - 0 (GA +229 / -61)
Ruby-Rodh vs. Arkhose : 1 - 1 (GA -37 / +97)
Asmo vs. Moule-à-gaufres : 2 - 0 (GA +116 / +84)
Butters vs. Froosty : 2 - 0 (GA +217 / -77)
Warfy vs. Samko : 2 - 0 (GA + +232 / -32)
Chevrouze vs. Lo : 2 - 0 (GA +220 / -60)
Bohannon vs. DeathRoat : 2 - 0 (GA +123 / +37)
Crixus vs. Kiki74 : 1 - 0 (GA -42 / +62)
Nico vs. Rackrou : 3 - 0 (GA +230 / -90)

Ronde 2 : L'esprit infernal

Kelen vs. Nico : 3 - 0 (GA +226 / -141)
Castor2lxtrem vs. Warfy : 2 - 0 (GA +140 / -115)
Ruby-Rodh vs. Kiki74 : 2 - 0 (GA +210 / -190)
Asmo vs. Bohannon : 3 - 0 (GA +186 / -156)
Chevrouze vs. Butters : 2 - 1 (GA +202 / -172)
Samko vs. Lo : 2 - 0 (GA +177 / -142)
Crixus vs. Arkhose : 3 - 0 (GA +227 / -177)
Gahauss vs. Froosty : 2 - 0 (GA +171 / -49)
DeathRoat vs. Moule-à-gaufres : 2 - 0 (GA +299 / -199)
Rackrou vs. Shino : 1 - 1 (GA -101 / +116)

Ronde 3 : La statue d adoration

Kelen vs. Asmo : 2 - 1 (GA +170 / -95)
Castor2lxtrem vs. Chevrouze : 2 - 0 (GA +200 / -100)
Ruby-Rodh vs. Crixus : 3 - 0 (GA +299 / -199)
Butters vs. DeathRoat : 2 - 0 (GA +77 / +23)
Samko vs. Nico : 3 - 0 (GA +300 / -200)
Warfy vs. Gahauss : 2 - 1 (GA +245 / -195)
Bohannon vs. Shino : 2 - 0 (GA +251 / -151)
Arkhose vs. Rackrou : 2 - 0 (GA +273 / -73)
Kiki74 vs. Moule-à-gaufres : 2 - 1 (GA +269 / -188)
Lo vs. Froosty : 2 - 0 (GA +91 / -16)

CLASSEMENT DU TOURNOI

- 1/ Kelen (Lions) avec 25 points et +682 de GA
- 2/ Castor2lxtrem (Daikinees) avec 24 points et +569 de GA
- 3/ Ruby-Rodh (Cynwälls) avec 22 points et +472 de GA
- 4/ Asmo (Nains TNB) avec 20 points et +207 de GA
- 5/ Butters (Dévoreurs) avec 19 points et + 122 de GA
- 6/ Samko (Gobelins) avec 18 points et +445 de GA
- 7/ Warfy (Dirz) avec 16 points et +362 de GA
- 8/ Chevrouze (Dirz) avec 16 points et +322 de GA
- 9/ Bohannon (Morts-vivants) avec 16 points et +218 de GA
- 10/ Crixus (Wolfen) avec 15 points et -14 de GA
- 11/ Arkhose (Sessairs) avec 13 points et +293 de GA
- 12/ Gahauss (Nains TNB) avec 12 points et -85 de GA
- 13/ DeathRoat (Griffons) avec 10 points et +359 de GA
- 14/ Kiki74 (Griffons) avec 10 points et +135 de GA
- 15/ Nico (Griffons) avec 9 points et -111 de GA
- 15/ Lo (Mort-vivants) avec 9 points et -111 de GA (execo)
- 17/ Rackrou (Cadwallon) avec 6 points et -264 de GA
- 18/ Moule-à-gaufres (Lions) avec 6 points et -303 de GA
- 19/ Shino (Morts-vivants) avec 5 points et -141 de GA
- 20/ Froosty (Lions) avec 3 points et -142 de GA

**TOURNOIS OCTOGÔNES – LYON FRANCE
DU 19/10/2024**



Castor2lxtrem et ses Elfes Daikinees



Ruby-Rodh et ses Cynwälls



Crixus et ses Wolfen d'Yllia



Kelen et ses Lions d'Alahan



Samko et ses Gobelins



Bohannon et ses Morts-vivants d'Achéron



Asmo et ses Nains de Tir-Na-Bor



Butters et ses Dévoreurs de Vile-Tis



Warfy et ses Alchimistes de Dirz



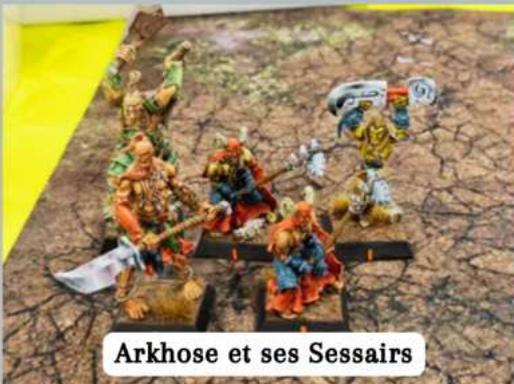
Shino et ses Morts-vivants d'Achéron



Rackrou et ses Cadwallons Cartomanciens



Lo et ses Morts-vivants d'Achéron



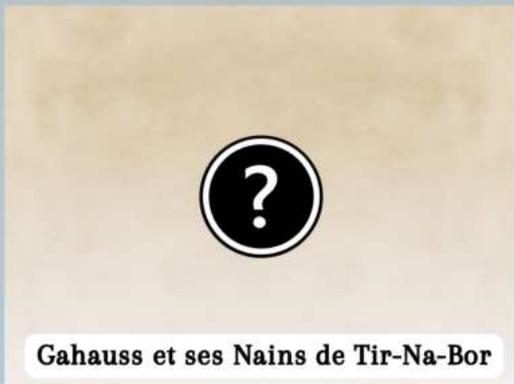
Ark hose et ses Sessairs



Kiki74 et ses Griffons



Chevrouze et ses Alchimistes de Dirz



Gahauss et ses Nains de Tir-Na-Bor



Nico et ses Griffons



DeathRoat et ses Griffons

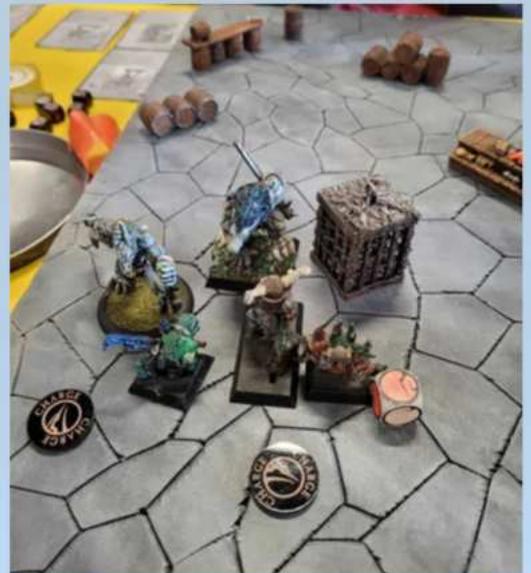
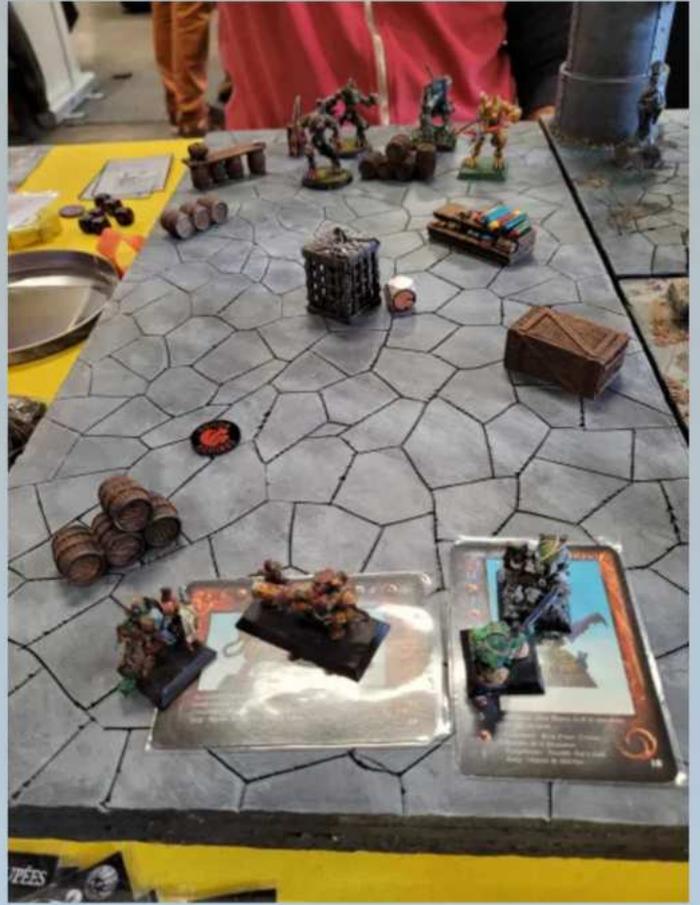


Moule-à-gaufres et ses Lions d'Alahan



Froosty et ses Lions d'Alahan

Tables de démonstration



Tables du tournoi



Crixus (Wolfen d'Yllia)

1ère partie vs Kiki et ses griffons menés par Kyrus le sombre, 2 fusiliers, 2 templiers et 3 lanciers.

Scénario les âmes en peine.

Autant dire que je ne gagnerai pas la discipline de la partie.

Après avoir vu les conditions de PV et le peu de troupe à disposition pour le relai, je prends la décision de viser le 1-0. Certains diront que c'est tricky, moi j'ai rien vu qui empêchait cette manœuvre. ^^

T1, je planque mes troupes derrière du décor et je place l'âme en peine sur mon animae.

Avant le t1, je fusionne pour transformer mon pred sanglant en ultime et par ce fait sacrifie moi-même mon animae et donc l'âme en peine qu'il contenait. Mon seul but devient donc de fumer l'âme de Kiki.

Seul mon rôdeur occupe le centre du terrain (j'oublie de poser mon piège/leurre... et ça sur les 3 parties de la journée ! Champion de monde 🏆).

Le rôdeur placera sa bombe fumigène au centre de la map en 1er et ira s'y cacher dedans suivi de près par Saphir (qui utilisera son anneau de glace sur lui-même et le pred) et du pred ultime. Les boîtes de conserve se déploient tranquilles sur la largeur du terrain. Et avancent t1 en commençant leur relai d'âme. Kyrus et 2 templiers veulent a priori engluer mes woofs et avancent vers le centre.

T2, il gagne bien sûr la DIS et pas de surprise active ses fusiliers first sur l'ultime. L'anneau de glace pare une balle mais pas la 2ème. Blessure légère.. ca va...

Le pred sanglant rentre alors dans le game, charge sur Kyrus qu'il tuera et poursuivra sur un templier qu'il tuera aussi.

Saphir chargera aussi le lancier porteur d'âme, sous ascendance des astres. La boîte de conserve ne survivra pas et je remporte le seul PV de la partie. Victoire 1-0.

Bizarrement je me détends et donc joue moins safe croyant que c'est izi win... grossière erreur...

T3, je vais chercher les fusiliers en détente avec le pred et saphir. Les tireurs d'élite tireront 1 fois sur chaque en visée, 6-4 et 6-5, Saphir et le pred meurent direct. Je me sens plus si bien... le GA devait être au top et par manque de concentration je me fais raser par les fusiliers.

Gros GA négatif 😞.

2ème partie vs Arkhose et ses sessairs (Malek, du chasseur cornu et les barbares géants) sur le scénario de l'esprit infernal.

Il n'a pas de tir donc je me sens assez safe au déploiement et me place au centre face à la statue en détente. L'animae collé au pred et qui joue le rôle de gardien avec sa conscience.

Les chasseurs se déploieront 1er tiers de table de son côté. Les barbares et Malek cachés derrière une maison mais pas assez compte tenu du déplacement hors norme du rodeur. De mon côté le rodeur sera placé assez agressivement en dernier.

T1, On décide d'utiliser tous les 2 la statue mais je gagne la DIS. J'active la statue qui envoie une chiche sur un barbare géant → grave ! (ça commence bien...). Il perd donc sa première activation qui était donc la statue.

J'active ensuite le rôdeur, déplacement basto 7 sur Malek → grave (c'est cool, tout se déroule bien).

T2, Le rôdeur finira Malek à distance tandis que le pred et saphir partiront à la chasse aux chasseurs cornus.

Arkhose voyant que ça part en cacahuètes décide le tout pour le tout et charge en doublé la statue infernale dans l'espoir de prendre 1 PV. La statue résistera tranquille.

T3, Je décide d'aller aider la statue vs. les barbares qui ne passeront pas le tour. Les sessairs sont table rase.

T4, Je full charge la statue avec l'ensemble de ma compo que je tuerais dans le tour grâce au pred ultime qui aura géré tout ce qui est passé sous sa lame bien rouillée.

Victoire 3-0 GA super positif.

3ème ronde vs. les quasars de Ruby sur le scénario des âmes qui «doivent prier».

Je sais que ça va être dur... Ruby gros joueur.

Mais en même temps assez confiant, je me dis que je peux aller chercher la magicienne assez facilement et faire le scénar avec l'animae et mes 2 autres woofs. Je sais pas pourquoi, je me dis que Ruby va jouer le scénar et je joue en conséquence « petit slip ».

Déploiement je me sens trop safe. Milieu de table, face à la statue d'adoration. Ruby je pense moins serein, Maelyn bien encadré par ses 2 gardes du corps.

T1, Ruby me laisse jouer 1er. J'active mon rodeur, bouge envoi une chiche sur Maelyn et je ne fais malheureusement qu'une grave. A ce moment là je suis quand même content même si je n'aurais pas craché sur un 6-4 plutôt qu'un 3-5. 😊

Ruby refuse, réserve. Moi je ne fusionne pas mon animae et l'avance prêt à prier au prochain tour. Saphir la suivra middle. Je garde juste mon pred de côté.

Ruby avance fort un quasar à portée de charge du pred. Maelyn lâche sa marche forcée sur l'autre quasar qui se mettra à portée de charge de n'importe qui...

Je me rend compte que je dois choisir entre la peste et le choléra... soit je charge le quasar avancé mais je me ferais contre-chargé par le 2ème... sans la fusion (et même avec...), je ne pense pas que le pred passe le tour.

Je décide donc de pas charger et j'avance sur le pred au centre, packé. Grossière erreur...

Le 2ème quasar charge mon animae et poursuit sur le rôdeur qui était dans le coin. Combat facile et erreur de noobies pour moi ! Bien joué à Ruby, je me sens mal, ça sent mauvais dans l'air comme dirait un certain Pumba...

T2, Me souviens plus très bien le déroulement des charges/engagements mais une mêlée 2 quasars vs. pred Saphir s'engage.

Je pense arriver à revenir dans le game mais les dés n'auront pas fait le taff. Mes woofs auront succombé avec panache mais le panache ne paye pas. Gg à Ruby je me fais table rasé. Je voulais prier, Ruby voulait m'éclater la tronche ! J'aurais dû le voir venir mais zai pas vu chef ... (peut être la fatigue de la journée ? 😞)

Super journée et de belles parties, j'ai kiffé.

Merci à tout le monde c'était cool ^^

Pred ultim MVP et gros taff du rôdeur. Un peu déçu de saphir. Je l'ai sûrement mal utilisé...

Kelen (Lions d'Alahan)

Ronde 1 VS SHINO.

Pas de tir et de la magie de cac en face. Que 4 figs dont chaque tour une figurine hors d'état. En gros je kite pas mal et j'attends à distance en avançant prudemment en transférant l'objectif petit à petit.

Je suis dans une situation où si je tue une figurine il ne pourra plus transférer l'âme et donc elle disparaîtra. Vu que je vise le 3-0 je décide au cac de mettre full défense pour pouvoir détruire le porteur tour suivant.

C'est seulement au T6 que j'arrive à raser l'armée et finir dans les 15 cm adverses.

Victoire 3-0

Ronde 2 VS NICO.

Face à du gros éclaireur tireur spécialisé dans l'assassinat de mystique.

Au déploiement je protège mes mystiques et je zone mon déploiement pour laisser peu de possibilité au déploiement des éclaireurs avec en plus la contrainte des objo qui zonent aussi le placement. Malgré ça je n'avais pas vu que j'avais laissé une mini fenêtre de tir sur Sardar.

Première activation les thallions qui jouent le tout pour le tout en engageant un icquor et un tir sur Sardar (c'était sur 2+ avec le couvert, et pas en auto, j'avais oublié). Du coup je sers les fesses...

Je ne prends heureusement qu'une grave sur Sardar que je garderai toute la partie.

Clémentia est trop loin pour menacer mais vient se placer en plein devant mon armée super proche, confiante en sa protection de Merin. J'ai donc la dernière activation et je joue mon barde qui avec un tir de maître + chant de blessure, one shot la coquine.

Le thallion qui avait tiré, se fait tirer dessus et tuer. J'active l'esprit qui met un blast grave sur un inqui.

Et le thallion au cac finit en critique face à l'icquor et un garde royal. A partir de là je suis plutôt soulagé.

NICO tente le tout pour le tout en partant avec une urne sur un inqui. On a oublié que le mouvement était divisé par 2 mais au final je le rattrape et détruit.

Victoire 3-0

Ronde 3 VS @Asmo et ses TNB en table 1.

On joue un peu similairement au début. On avance caché derrière des murs élémentaires. Mais j'arrive à faire de bons tirs pour lui mettre des blessures.

Presque toutes mes figurines ont des sceaux prêts à péter sur elles. Du coup malgré s'être caché derrière un mur de terre, je fonce avec un garde royal pour le faire péter et toucher les deux âmes prêtent à prier. Avec les blessures précédentes, elles meurent toutes les deux ! Je suis donc très bien malgré Borok qui veut foutre le bordel dans mes lignes.

ASMO sait maintenant qu'il ne peut jouer que le 2-1 pour sauver des points. Il y arrive en priant une fois avec sa dernière figurine.

Victoire 2-1

Butters (Dévoreurs de Vile-Tis)

Ronde 1 vs. Froosty et ses Lions.

Je choisis le MdC comme porteur de l'âme au 1er tour et j'avance mon carnassier, bien plus solide pour encaisser lors du second, et au troisième je prévois d'utiliser le chasseur de Vile-tis pour avoir toutes mes ressources de CaC disponibles.

Lui choisit un archer et prévoit de faire le relai avec le familier.

Fin de T1, il m'offre Sardar sur un plateau pour un tir du chasseur de Vile-tis en courte, blessure critique. C'est périlleux de mettre l'âme sur le familier au T2 du coup il doit la mettre sur un des 2 gardes royaux.

Au début T2, je finis Sardar avec un nouveau tir. Son garde royal libre avance et dépasse le milieu de table pour faire le relai au tour suivant. Nemetis charge le garde royal porteur de l'âme et le met en critique, comme prévu mon carnassier prend l'âme et subit quelques tirs d'archers d'icquor et prend une légère je crois.

Au T3, je mets l'âme sur le maître des carnages, que je n'ai pas pu trop avancer, toujours dans ma moitié de terrain sous la menace des 2 icquor de mon flanc droit. Lui transfère l'âme sur le deuxième garde royal. Ce dernier est chargé par le carnassier qui n'en fera qu'une bouchée (1PV acquis!), Nemetis quant à lui fini l'autre garde royal.

T4 à 6, je me rappelle plus trop mais les archers deviennent un peu énervés et me dézingue Némétis + le carnassier ou le maître des carnages, c'est tendu pour aller faire le touchdown à 2 figs donc je préfère jouer la sécurité et je cache mon âme bien comme il faut. Résultat 2-0 avec pas mal de GA.

Ronde 2 vs Chevrouze et ses Dirz.

Je suis assez confiant dans les capacités de ma compo à aller poutrer l'esprit infernal dès le T1 quand l'adversaire n'a pas encore réagit. J'y vais à trois avec le carnassier, le maître des carnages et Nemetis. Manque de pot la prière du guerrier est ratée et je n'aurai que le boost de +2 en ATT pour le coup de maître du carnassier. J'avais peur d'une contre charge de son molosse sur un de mes gars qui aurait séparé la mêlée mais finalement non il s'envole. En revanche un hybride a mis Nemetis en grave en tirant dans la mêlée et le blast de l'esprit a mis une légère au carnassier. Corps à corps je ne mets l'esprit qu'en critique, mais je défends toute ses attaques. A la fin du tour l'esprit régénère 2 fois et n'est qu'en légère, tout est à refaire...

Début de T2, il fixe mes 3 dévoreurs sur l'esprit en les engageant avec ses pestes. Kayl met une grave sur le MdC avec mille déchirures et le tigre charge l'esprit infernal. Puis les pestes explosent et là c'est le drame : il me finit le maître des carnages et Nemetis, et passe le carnassier en grave. Phase de combat son tigre tape en premier sur l'esprit et lui met une légère, puis mon carnassier fait son coup de maître et l'achève tout juste : 1PV garanti !

Tour 3, je planque mon chasseur de Vile-tis cherche à résister en tirant puis se planque dans la forêt, son molosse décolle. grosse erreur je charge Kayl en oubliant son foutu crane des âmes, du coup il me désengage puis me blast à la mille déchirure : double 6 c'est fini pour lui. Il finira par attraper mon chasseur avec son tigre et prendra les 2 urnes avec ses hybrides. Résultat 1-2 avec un GA négatif. Zut c'est foutu pour le podium.

Ronde 3 vs DeathRoat et ses Griffons.

Je mets une urne sur chaque loup sauf le chasseur de Vile-tis qui perdrait sa capacité marche-tir-marche de harcèlement (et qui encaisse moyennement bien). Lui, les met sur Caïrn et les 2 chasseurs de Ténèbres. Beaucoup de tireur en face, je me déploie groupé derrière une maison et le carnassier. T1 j'avance le carnassier en déplacement à couvert pour révéler la mine qui me barre le passage, boum 5-6 dans les dents ça fait une grave d'entrée. Il fait un mur juste à côté de la statue mais laisse une petite fenêtre pour tirer avec ses fusiliers. Il ratra ses tirs de fusilier et de l'artificier ayant pour but d'achever le carnassier, mais mon chasseur de Vile-tis en profitera pour faire un tir en longue sur un chasseur de Ténèbres porteur d'une urne, ça touche et ça one shot !

Au tour 2 j'envoie Nemetis et le maître des carnages dans le tas pour bloquer au corps à corps Caïrn et l'empêcher de méditer. Mon chasseur fait un tir sur un lancier et se cache dans sa zone à l'abris des fusiliers, il se fera engager par un lancier et engluer 2 tours. ses fusiliers tirent dans la mêlée et blessent Caïrn. Mon carnassier activé en dernier est le seul en position de méditer donc je ne me prive pas.

Dans les tours suivants j'amène le carnassier dans la mêlée et j'élimine les 2 autres porteurs d'urne, mais je n'arriverai pas à méditer une deuxième fois. De mémoire on s'est bien entretué et il ne me reste qu'une fig à la fin et lui 2 fusiliers. Victoire 2-0 avec un peu de GA positif.

Chevrouze (Alchimistes de Dirz)

1ère partie : j'ai écrasé lo

2ème partie : j'ai écrasé butters

3ème partie : castor à triché et je me suis fait écraser

Lo (Morts-vivant d'Achéron)

1er ronde : Chevrouze a chatté et j'ai triché pour rien

2eme ronde : Samko a chatté mais j'ai plus triché

3eme ronde : J'ai joué comme un dieu en dernière table 😊

Plus sérieusement

Contre chevrouze, Lonua a invoqué l'élémentaire des ténèbres et celui-ci m'a fait chier jusqu'au bout (même en trichant*) et mes spectres se font one shoot du coup je perds.

Mais belle partie et bonne rencontre avec Chevrouze.

Contre Samko, j'invoque des sombres du coup 😊, les spectres se font one shoot (voilà voilà) la partie est tendue mais le tour 5 et 6 sont décisifs en faveur de Samko, belle partie bravo à lui.

Contre Frosty, un cadet du tournoi, je fronce les sourcils, je fais mon air méchant, il perd ses moyens 😊, je gagne en mindtrickant mon adversaire, tous les moyens sont bons !!!

Mais il s'est bien défendu et ce fut également une belle partie.

Le principal c'est qu'on a bien rigolé et on a poussé nos figs préférées.

*j'ai triché au 1er tour car je n'ai pas lu jusqu'au bout les règles de l'élémentaire et il faut 4 gemmes pour le maintenir et 7 gemmes pour l'augmenter et moi j'ai joué 3 et 5 comme auparavant. Mais bon vu mes jets de dés ça n'a pas changé grand-chose. 😊

Vivement le prochain tournoi

Ruby Rodh (Elfes Cynwälls)

Compo Cynwall avec

-Maelyn et l'orbe de résonance qui donne rege/5 aux constructs à 15cm et les sorts marche forcée, mur de lumière, glyphe de radiance et chef d'oeuvre hélianthe.

-2 GROS QUASARS SA MERE !!

1er match vs Arkhose (Sessairs : Malek + 2 barbares géants ou gênants j'sais plus trop bien + 2 chasseurs cornus)

Scénario : Les envoyer ailleurs.

A la lecture du scénario, je me suis dit : "Mon p'tit pote t'es dans la merde ! Va falloir viser le 1-0 voire 2-0 en cas de chance". Le fait est que le déploiement me laisse espérer une issue favorable, voire très favorable. En effet, les chasseurs de mon adversaire très avancés ne permettent pas des passes faciles de l'âme en peine et laissent à penser une grande agressivité qui m'arrangerait. Perso je reste groupé et j'attend l'impact... Il devrait le sentir passer !

Tour 1 : Les choses se passent comme prévu, Malek et les 2 barbares avancent tranquillement et les chasseurs se jettent sur l'un de mes Quasars préalablement boosté par Maelyn (Il est fait l'animal ! Il va se faire déchirer 😊) Le premier chasseur attaque, il se prend une contre-attaque aussi sec façon Jacky Chan de l'espace (Il est en grave). Le deuxième chasseur enchaîne deux relances de 5 grâce à Brute épaisse, j'suis deg... Mais bon, mon gros sac à 11 de Res, il va se casser les dents... Double 6... Là, là, LA... J'ai rapidement été à court d'arguments... Surtout quand il a poursuivi sur Maelyn et l'a fumée elle aussi.

Je dois avouer qu'à ce moment-là, mon optimisme était nettement entamé.

Tour 2 : Malek et les barbares continuent de se promener tranquillo, les chasseurs chargent le dernier Quasar... Normal, il va m'engluer l'vilain 😊. Et le Quasar arrive même pas à finir les 2 pécores, j'deviens fou... Bon il me fait rien non plus ce coup-ci.

Tour 3 : C'est là que les choses se jouent pour moi. Profitant d'une erreur stratégique ou d'inattention d'Arkhose, je lui laisse dérouler son tour en fermant bien ma gueule... Et j'active le Quasar en dernier, n'ayant pas été chargé ou engagé ce tour-ci, il se désengage et va prendre d'assaut le barbare gênant héritier de l'âme en peine. Et là, c'est une boucherie, je taille le barbare en tranche à la Joël Robuchon... Et par la même je rétablis l'équilibre dans la Force.

Tour 4 : Je sens l'animal énervé, il me charge de toutes parts... Mais ça me va, allons-y pour une bonne baston. Résultat : Malek en critique, barbare en grave, chasseur 1 en grave et l'autre en critique. Mon Quasar en Grave.

Tour 5 : La moissonneuse batteuse fait son oeuvre, tous les adversaires du Quasar succombent les uns après les autres... Quand TOUT A COUP ! Le dernier chasseur cornu, la petite raclure, comme on dit dans le jargon, est venu frappé le pauvre automate sans défense, dans le dos... tragique, une véritable honte...

...et ainsi s'achève ma première rencontre. 1-1, un chasseur cornu en grave encore sur le terrain me donne un GA négatif.

2eme match Vs Kiki et ses Akkylanniens.

Scénario : Les esprits infernaux

Déploiement : L'aube se lève à Leigsburg. Un petit hameau à l'extrême limite occidentale des frontières Akkylanniennes. Une aube rougeoyante, comme une promesse de sang faite à un quelconque dieu sauvage et avide de carnage. Mon détachement est à son poste, en embuscade derrière une ferme abandonnée à la périphérie du village. Les espions ont bien fait leur job, l'entité infernale est sur la place centrale, une sorte démon à la stature colossale et enveloppée d'une aura maléfique à faire boucler les poils de fion du pape Innocent.

La petite force envoyée par les fils de Merin est présente également, Kyrus, dont la réputation n'est plus à faire, entouré de deux fidèles templiers (NB. Les espions avaient mentionné des frères templiers, une erreur de leur part sans doute). 3 Lanciers montent la garde aux extrémités du village tandis que la troupe dans son ensemble est couverte par deux fusiliers sur le qui-vive.

Tour 1 : Les troupes ennemies investissent le village, ils sont bien ordonnés et progressent prudemment. Kyrus, se tient face à l'esprit infernal, son lourd fléau produit un bruit sourd lorsque la masse métallique tournoie... Profitant de sa hardiesse, une rapide incantation de Maelyn attire l'attention de l'être répugnant sur le templier. Il émet alors une onde de pure noirceur en direction de Kyrus qui ne peut qu'encaisser le coup en grognant de douleur. La blessure ne semble pas sévère mais voilà un avantage dont je saurais tirer parti. L'heure n'est plus à la réflexion, si je veux conquérir ce territoire, je dois enfoncer les lignes ennemies rapidement. Maelyn psalmodie en direction du premier Quasar. L'énergie magique s'infiltré dans ses rouages et ses membres mécaniques se meuvent d'eux-mêmes à grande vitesse. Profitant de cet élan magique, l'automate s'élance en direction d'un templier et le percute violemment. Ce dernier est déséquilibré, et bien qu'il soit rompu aux manœuvres défensives, il ne peut éviter le premier coup de lance qui ransperce sa cuisse et le cloue au sol. Dans un geste désespéré, et avec un hurlement, le guerrier sacré abat sa lame... Peine perdue, son bras est arrêté en pleine course par l'une des quatre mains tandis que la hache du Quasar entaille profondément sa gorge. Il s'écroule en émettant un gargouillis. Grâce au spectacle sanguinolent qu'offre le premier Quasar, Maelyn et le deuxième Quasar contourne une ferme et avancent vers les troupes Akkylanniennes sans se faire remarquer.

Tour 2 : Le choc est total chez les griffons, si bien qu'ils ne parviennent pas à réagir immédiatement, et je ne leur en laisserai pas l'occasion. Fort de son premier succès, le Quasar couvert de sang parcourt la distance qui le sépare d'un fusilier en détruisant un muret de pierre sur son passage tel un juggernaut. L'homme au crâne en peau de fesse n'aura que le temps de bredouiller un : " Pa..pa..par Merin...!" avant d'être empalé par la lance du colosse étincelant. Reprenant leurs esprits, les fidèles du dieu unique brandissent leurs armes et chargent à leur tour. Le deuxième Quasar est la cible d'un tir lointain qui ricoche heureusement sur ses épaisses plaques bronze avant d'être pris à parti par Kyrus et le deuxième templier.

La magicienne elfe concentre son énergie magique et utilise sa connaissance encyclopédique des constructs afin d'alléger les mouvements du Quasar et lui permettre de se défendre plus efficacement. Du coin de l'oeil, elle voit un lancier s'approcher sur son flanc. "DAELVUS" tonne-t-elle ! Et une éblouissante barrière de lumière apparaît entre eux. Le lancier hésite, il ne sait que faire, il choisit finalement de rebrousser chemin pour venger le fusilier tombé au combat précédemment.

Un combat dantesque s'engage entre Kyrus, son acolyte et le Quasar. Le sombre, en fin stratège, se déporte rapidement derrière le Quasar et profite d'une deuxième émanation noire de l'esprit infernale pour blesser sérieusement l'automate, il commence le combat avec un trou béant dans l'abdomen. Pourtant, la dextérité du Quasar, alliée à ses membres supplémentaires et au renforcement magique semble former un mur impénétrable. Les deux Akkylanniens ont beau s'echiner, aucun coup ne pourra lui être porté. Kyrus reprend son souffle une seconde et assiste, impuissant, à la mort de son frère d'arme, broyé par le fléau du Quasar. Mais le moral du commandant Griffon, déjà bien entamé, continue de descendre lorsque la blessure du Quasar semble se régénérer sous ses yeux.

Tour 3 : Le combat prend une tournure qui me sied à merveilles, mais il faut rester concentré. Je décide de temporiser et observe les mouvements ennemis pour décider au mieux de la suite des festivités. Le fusilier restant décide de tenter le tout pour le tout, il adresse une prière à son dieu, vise et tire en direction du Quasar aux prises avec Kyrus. Mais les dieux son décidément bien cruels avec leurs fidèles parfois. Le projectile d'acier vient se ficher dans l'épaule gauche de Kyrus, entravant un peu plus ses mouvements. De plus, un symbole ésotérique elfe apparaît sur son torse... Maelyn sourit et adresse un signe de tête au Quasar. Celui-ci lève son épée qui entre en résonance avec le glyphe apposé sur le torse de Kyrus. L'arme, devenue sacrée, ne peut plus être arrêtée et transperce le thorax du commandant humain. Les yeux écarquillés, la bave aux lèvres, il tombe à genoux en hurlant de rage. Cette victoire a un arrière-goût amer, j'assiste à la mort d'une légende....

Kyrus mort, les yeux du Quasar se tournent vers le deuxième fusilier. Le combat sera à sens unique et m'éloigne de mon objectif mais je ne peux laisser derrière moi une menace potentielle. L'akkylannien tente bien de se défendre mais il est clair que sa formation de base n'est pas orientée corps à corps et il tombe au sol comme prévu.

Le deuxième automate fait face à un lancier, un jeune homme, avec peu d'expérience à n'en pas douter. Quel dommage, sa vie était devant lui et malgré son abnégation et sa résilience, il ne pourra résister longtemps à la force monstrueuse du guerrier mécanique. Le premier coup fait naître en lui une douleur intense et un sentiment d'effroi, le deuxième provoque un craquement sinistre, il comprend alors que son armure est plus solide que ses os, avant le troisième coup sa conscience est déjà en train de lui échapper, par chance il ne sentira pas le dernier coup. Les deux lanciers survivants contournent l'esprit infernal et pendant que le premier le distrait, le deuxième s'empare d'une urne magique.

Tour 4 : Le lancier s'enfuit à travers le village, l'urne sous le bras. Si je le laisse s'échapper, je peux dire adieu à la victoire. Maelyn, à toi de jouer. La magicienne s'exécute prestement, le plus proche court, sa vitesse augmentant à un rythme effarant, il rattrape le lancier et met un terme à sa vie dans la foulée, après quoi, déplaisant l'urne, il se dirige vers le dernier lancier. Celui-ci comprend que sa seule alternative valable est de récupérer la seconde urne et prier pour des renforts providentiels. Il attend que l'esprit détourne les yeux et ramasse l'artefact.

Tour 6 : (oui il manque le 5 mais mes souvenirs sont un peu flous) La victoire est à portée de main, mais elle ne pourra être totale que si je peux anéantir l'esprit infernal tout en récupérant cette maudite urne.

Les Deux Quasars plongent sur le lancier qui n'a pas le temps de prendre la fuite tandis que Maelyn grave un glyphe de radiance sur l'esprit, érige un mur de lumière pour se soustraire au regard de l'esprit et récupère la première urne.

Le combat s'engage entre l'humain et les deux géants de bronze, les coups pleuvent et le bouclier arborant la croix de Merin ne résiste pas. Lorsque le déluge s'arrête, le corps du lancier est réduit à l'état de pulpe sanguinolente. Le Quasar le plus proche de l'esprit pivote sur lui-même et utilise toute la puissance dont il dispose pour frapper l'esprit. La forme vaporeuse parvient sans peine à se soustraire au coup de taille qui la prenait pour cible.

C'est ainsi que s'achève cette bataille. Une journée noire pour le dieu de la lumière, mais qui laisse présager un avenir radieux pour les elfes du soleil.

Victoire 2-0, GA très positif

3eme Vs Crixus et ses Wolfens (Saphyr, un prédateur sanglant, un rôdeur et un animae sylvestre)

Scénario : La statue d'adoration

Le résumé est assez rapide pour le coup. Nous avons tous les deux très peu de figurines et étions orienté très corps à corps. Dès le premier tour, le rôdeur wolfen utilise son harcèlement pour venir me coller une grave sur Maelyn et se replier. De mon côté, j'avance un Quasar bien évidence pour appâter la bête... Mais non, il sent le coup et le prédateur reste en retrait. C'est là que j'en profite pour faire un move non legit... Je lance marche forcée sur le 2eme Quasar boosté avec chef d'œuvre hélianthe et là, c'est 480kgs de bronze et d'amour qui arrivent en piqué diagonale sur le pauvre animae qui n'en demandait pas tant. A la surprise générale, l'animae ne survit pas... Et je poursuis sur le rôdeur qui était tout à côté (Il est sympa ce Crixus quand même). Celui-ci a la politesse de rendre l'âme aussi sec.

T2, j'suis confiant ! Je gagne la dis, je charge le prédateur avec le premier Quasar. Il me contre charge avec Saphyr et je le contre contre charge avec le deuxième Quasar. Maelyn lance le chef d'oeuvre hélianthe et le glyphe de radiance. Mais ça ne suffira pas à abattre le prédateur sanglant (Il encaisse le fdp) qui encaisse un critique. En revanche il ne fait rien de son côté. Saphyr et le deuxième Quasar s'affronte et finissent tous deux en grave... Pas ouf pour ma gueule mais ça va l'faire t'inquiète.

T3, on prend les mêmes et on recommence, sauf que cette fois ci, le prédateur décède et Saphyr lui emboîte le pas.

Tablerasage de près et je passe la fin de la game à prier comme une grenouille de bénitier.

Résultat 3-0 GA très positif

Crixus m'assure que ce n'est pas sa première game à confront' mais j'ai encore des doutes à ce jour.

Et voilà le récit complet de mes aventures.

Castor2lxtrem (Elfes Daikinee)

Partie 1 :

J'affronte les TNB de Gahauss. Je sais qu'il va avoir la DIS à tous les tours (ce qui a été le cas) et me prépare en conséquence.

Je me déploie groupé sur la droite derrière la petite maison disponible dans chaque camp. Les trois gardiens devant dont celui du milieu avec l'âme, Kurujai et Shaenre planqués derrière en évitant de faire des brochettes pour sa Bombarde. Je suis assez joueur et je mets mon mandigorn difficile à cacher bien au milieu proche de Shaenre pour être à distance de marche forcée.

T1 : Il ne résiste pas à l'envie de tirer sur le Mandigorn avec sa bombarde et le rate (ouf). Shaenre fait décoller le Mandigorn et se décale à droite de la maison suivie par les gardiens qui se passeront l'âme. Pour le reste, Kurujai se décale et tire sur la bombarde et la tue. Il court avec ses troupes et Kahinir en laissant un Garde-Forge à portée à transfère d'âme. Le Mandigorn se place au centre de la map prêt à charger en piqué au prochain tour. Son cochon avance au milieu prêt à charger au prochain tour.

T2 : Il joue en premier et charge Kurujai avec son cochon laissant le nouveau gardien porteur d'âme tranquille, Kahinir charge un gardien à portée. Le troisième gardien charge Kahinir en retour et Shaenre tente une Griffes sur Kahinir mais le sonne uniquement. Je me tâte pendant 3min à savoir ce que je vais faire du Mandidi. Charger son porteur d'âme et le tuer m'assurant le 1-1 au pire ou charger le Cochon pour venir aider Kurujai, neutralisant ainsi sa principale menace qui pourrait courir après mon âme.

Je charge donc le cochon en piqué.

La suite est dramatique pour les deux camps. Côté Kahinir/Gardien, les malus Sonné/Chargé de Kahinir l'empêche d'être efficace et l'unique blessure sera régénérée. Côté cochon, Je joue le tout pour le tout, deux defs avec Kurujai, full attaques avec le Mandidi. Je gagne l'init et rebondis magistralement sur la coquille du cochon... Il tape le Mandigorne et fait 6-6...

Bref, on serre les dents, il tape Kurujai...lui colle une critique puis... fait un incident de chaudière et explose... Blessure Grave sur son cochon, rien sur Kurujai...

La poussière retombe, tout le monde est hébété, Kurujai regagne 1 cran et le T3 commence.

T3 : Je passe l'âme sur Shaenre, il s'est coincé avec un Garde-Forge qui est obligé de prendre l'âme et laisse donc Kahinir tout seul. Il me laisse commencer, Kahinir se fait charger par mon troisième gardien. Kurujai se désengage, tir sur le cochon et le tue... Il tire une deuxième fois sur le porteur d'âme et lui met une grave...

Rien ne se passe dans le combat Kahinir/gardien. Kurujai regagne un cran.

T4 : il fait le ping-pong avec ses Gardes-Forge pour l'âme, je passe l'âme sur un gardien qui ne pourra pas être chargé, son 3ème garde-forge rentre dans la mêlée des gardiens. Shaenre sonne Kahinir avec sa griffe.

Kurujai ne bouge pas, tir 3 fois et tue le porteur final ainsi que l'autre garde-forge en grave.

Le combat Kahinir/gardien ne donne rien.

T5 : je suis coincé avec mon âme et l'envoie sur Shaenre. Kurujai tire dans la mêlée blesse le dernier garde-forge et Kahinir en réussissant deux tirs instinctifs. Le combat ne donne rien.

T6 : l'âme repart sur un gardien dans la mêlée, Kahinir et le garde forge restent au combat, Kurujai tire dans la mêlée, tue le garde-forge et met Kahinir en grave.

Un gardien parvient miraculeusement à tuer Kahinir après plus de 15 jets de blessure ne faisant rien sur son armure. Petit coup de serpe derrière le gorgerons !

La partie s'achève sur un 2-0 pour moi. 5 minutes après, Gahauss réalise qu'il avait mis un régulateur de pression sur son cochon... Je suis fort désolé pour lui...

Partie 2 :

J'affronte les Dirz de Warfy sur le scénario de L'âme Infernale !! On se déploie sur la longueur, rien de bien particulier. J'ai un gardien à gauche, le Mandigorn au milieu pas loin de Shaenre qui est planquée avec Kurujai et deux gardiens derrière une ruine à droite. Il a son Biopsiste et un Keratis à gauche, un arba et Djelan au milieu, un arba et un Keratis à droite.

Après avoir théorisé pendant 1000 ans, je fais ce que j'avais préparé et ne prends pas l'âme tant que mon adversaire ne l'a pas fait au tour d'avant et ne joue pas non plus les urnes.

T1 : personne ne prend l'âme, il avance sur ma gauche avec son Biopsiste et un Keratis, mon gardien de gauche court vers le centre pour se mettre proche de l'âme et être la cible s'il en prend le contrôle. Les deux autres gardiens avancent sur la droite pour faire muraille à Kurujai et Shaenre. Kurujai se décale et met une grave à un arbalétrier, qui se jète à couvert en vain, son Keratis avance à portée de charge au T2, son arba et Djelan avancent prudemment au milieu de peur des tirs de Kurujai. Shaenre fait décoller le Mandidi qui se mettra en vol sur la droite prêt à charger au prochain tour.

T2 : il prend l'âme et pas moi ! Son arba tente un tir d'assaut dans le gardien le plus proche et rate, le Keratis charge le même gardien, Shaenre fait une muraille de ronce pour empêcher Djelan de venir aider, son Biopsiste et son Keratis de gauche reviennent vers le milieu. Son âme tir dans le gardien écran et lui met une légère qui sera régénérée. Kurujai tire, tue l'arba du milieu et ne fait rien à Djelan. Le Mandigorn charge le Keratis. Le combat se termine en ma faveur, je tue l'arba et le Keratis mais perd un gardien. Le Mandigorn est tout frais.

T3 : il est coincé car il pensait pouvoir reprendre l'âme. Je la prends en toute tranquillité. Son Biopsiste et le Keratis de droite ont peur de Kurujai libéré de toute menace et reculent vers l'urne de gauche sans la prendre. Un gardien s'avance et se fait charger par Djelan, l'autre gardien prends une urne. Kurujai tente un tir dans la mêlée, tir sur mon gardien (han) lui met une grave et sonne Djelan. Le Mandigorn charge Djelan (sans piqué). On réalise alors que Djelan et Inébranlable + endurance et on enlève tous les malus (c'est pas la même ahah !). Je joue l'âme, la tourne dos à mon porteur d'urne avec une ligne de vue sur Djelan et tir dessus pour lui mettre une légère qui sera régénérée par la reconstitution génétique. Le combat se passe heureusement bien et Djelan meurt laissant ses adversaires intacts.

La suite est difficile pour mon adversaire, il tente de prendre une urne, se fait rattraper par le Mandigorn, Kurujai tire et fait des dégâts. Mon adversaire est tablerasé pendant que j'ai planqué mon porteur d'urne. Au tour d'après, je prends la deuxième urne hors de vue de l'âme. Je fais décoller le Mandigorn pour un ultime combat au tour d'après qui se résultera en un 6-5 de l'âme sur le Mandigorn...

2-0 pour moi. Mon adversaire a bien joué mais s'est fait avoir par la gestion de l'âme.

Dernière partie avec Chevrouze sur le scénario des prières.

La partie n'a même pas encore commencée que mon adversaire me brain déjà, me propose de me payer des bières, bières qui commencent à faire leur effet sur moi d'ailleurs...

On dit des conneries et papotent tout en se déployant, j'ai un peu peur de ses hybrides et me planque derrière ma ruine, il met ses pestes et ses hybrides en formule 1 sur la ligne de départ et cache son molosse et Kayl derrière la ruine. Je déploie mes gardiens, un avec une âme, un deuxième avec une âme, je papote, je déploie mon dernier gardien, je papote. Vient le tour de mon Mandigorn et là je réalise, merde la 3ème âme !!! J'avais oublié de la mettre sur le troisième gardien. Bon bah pas de problème, elle va sur le Mandigorn... (hum hum). Il met ses âmes sur ses deux hybrides et sur Kayl.

T1 : Mon gardien libre court proche de la statue pour faire écran, un gardien avec une âme court dans le chausson entre son pote et la statue, le troisième avance prudemment pour pas prendre de tir d'hybride. Kurujai tire et ne fait pas grand-chose, son molosse décolle, Kayl Kartan met reconstitution génétique dessus. Une peste s'avance et l'autre charge mon gardien sans âme. Elle pète, ne fait rien au porteur (ouf) et 6-6 sur le gardien au contact !!!

Shaenre fait décoller mon Mandigorn (hum hum...) et celui-ci va se mettre dans le dos de son molosse.

T2 : il joue en premier, sa deuxième peste charge Kurujai, Shaenre s'avance et blast le molosse sans succès, ses hybrides et Kayl blastent le mandigorn et le mettent en légère. Le mandigorn charge le molosse en l'air (hum hum) (au passage, je ne comprends pas pourquoi son molosse n'a pas chargé avant). Je fais prier mon gardien en dernier. 1 point. On fait le combat molosse mandigorn, il ne se passe strictement rien, le Mandidi régénère. La peste explose et ne fait rien à Kurujai.

T3 : mon gardien avec âme est plus proche que ses hybrides ce qui le bloque. Il n'a pas de bonne ligne de vue dessus et tire donc sur le Mandidi sans rien faire. On réalise alors que le Mandigorn n'aurait jamais pu décoller avec l'âme... (oupsy...). On décide donc à ce stade de défausser l'âme qu'il porte (décision discutable). Kayl met des reconstitutions sur les hybrides et tente de blaster le Mandigorn sans succès. Le Mandigorn finit par tuer le molosse. Mon gardien prie. 2ème point.

T4 : son Kayl s'avance au milieu et veut blaster Shaenre mais pour la première fois de ma vie j'arrive à absorber et contrer ses sors. Les deux gardiens libres chargent Kayl Kartan, Kurujai tue un hybride, le Mandigorn qui ne ressent rien des tirs des hybrides charge le dernier en légère après reconstitution génétique en piqué (hum hum).

Les deux gardiens tuent Kayl Kartan sur des bons jets de blessure, le Mandigorn tue le dernier Hybrides. On arrête la partie ici. 2-0.

Je tiens malgré tout à m'excuser pour l'erreur sur le mandigorn ce qui aurait rebouloté la partie. Chevrouze a malgré tous ses taunts été très fair-play et la partie a été agréable.



PROFILS

Modification des coûts de certains profils

Le CA de la CDRF a procédé à une révision des coûts en point avant le tournoi de Poitiers.

Disclaimer : Elle n'est pas exhaustive, nous avons ciblé en priorité certains profils trop ou trop peu joués. Les profils affichés mais qui n'ont pas bougé sont ceux qui avaient été ciblés par la réévaluation mais dont on a finalement jugé qu'il n'était pas nécessaire de modifier les PAs.

Les profils "oubliés" suivront à la prochaine réévaluation.

DÉTAIL DES MODIFICATIONS

Alchimistes de Dirzs

- Jehlan 62+7 -> 69
- Salias II 105+3 -> 108
- Guerrier Skorize 35-3 -> 32
- Vétérans 16, 16, 17 (-1) -> 15, 15, 16
- Vicaire 34-2 -> 32
- Furie pourpre 25-2 -> 23
- Kithairin Saar 0

Alliance Ophidienne

- Gardien 50+2 -> 52
- Aspic 37-2 -> 35
- Apostats 43, 43, 45 (-2) -> 41, 41, 43
- S'Erum 90-9 -> 81
- Chevauchent de Hyarg 0

Dévoreurs de Vile-Tis

- Carnassier la Force 56+2 -> 58
- Éclipsante 43-5 -> 38
- Éventreur 44-3 -> 41
- Louve funeste 38-3 -> 35
- Managarm 88-7 -> 81
- Ranghor 91+5 -> 96
- Chasseur de Vile-Tis +1

Elfes cynwälls

- Akhamial 0 PA
- Chevalier de la Vérité 44+2 -> 46
- Guerrier Équanime 37-5 -> 32
- Nelphaël 74-5 -> 69
- Asadar -5

Elfes daïkinees

- Arc-Esprits 10+3 -> 13
- Familier Scarabée génèse 3+2 -> 5
- Zéphyr 28-3 -> 25
- Sylphide 23-3 -> 20
- Guerriers Scarabée -1
- Fées +2

Gobelin de No-Dan-Kar

- Wong 76+4 -> 80
- Xhérus 21+2 -> 23
- Sorcier 29+2 -> 31
- Capitaine Krill 63-10 -> 53
- Ninja 24, 26, 27 (-4) -> 20, 22, 23
- Troll noir 85-2 -> 83
- Shigobi -4

Griffons d'Akylannie

- Cavalier Thalion Juge 39+2 -> 41
- Exécuteur 24-4 -> 20
- Duelliste 15-4 -> 11
- Traqueur des Ténèbres 51-6 -> 45
- Clémentia 60+4 -> 64
- Artificier 28+1 -> 29

Keltois du Clan des Drones

- Anantha 78+2 -> 80
- Sans-Visages 30+1 -> 31
- Persécuteur 17-2 -> 15
- Mâne 15-2 -> 13
- Karnagh drune 25-2 -> 23
- Hommes-Chien 12+1 -> 13

Keltois du Clan Sessair

- Gardiens de la Lande 8+1 -> 9
- Chasseur keltois 30, 32 (-2) -> 28, 30
- Barbares Géants 37, 40, 40, 35 (-3) -> 34, 37, 37, 32
- Porte-Etendard fianna 28-7 -> 21
- Musicienne fianna 18-2 -> 16

Lions d'Alahan

- Vengeur 23-2 -> 21
- Faucheur de Doriman 23-2 -> 21
- Barde sur destrier 69-6 -> 63
- Archer d'Icquor 14+2 -> 16
- Baliste du Lion 80+0 -> 80
- Pythie 41-4 -> 37

Mort-vivants d'Achéron

- Azaël 0
- Blason des Obscurs 11+2 -> 13
- Zombie 17, 18, 19, 20 (-3) -> 14, 15, 16, 17
- Squelette 8, 10, 12 (-1) -> 7, 9, 11
- Nain dégénérés 15, 19 (-3) -> 12, 16
- Paladin nécromant 57, 61 (-3) -> 54, 58

Nain de Mid-Nor

- Egarés 11+2 -> 13
- Larve 55-11 -> 44
- Incube 22-2 -> 20
- Guerrier de l'Hydre 37-2 -> 35
- Sentinelles des Gouffres 24-3 -> 21
- Collecteur du Despote 25-3 -> 22
- Vétéran -1



Nain de Tir-Na-Bôr

- Magnus le mystique 80+1 -> 81
- Météore de l'Aegis 47, 39 (-3) -> 44 et 36
- Fils d'Uren 67-3 -> 64
- Kal-Nûr 52-2 -> 50
- Guerrier Khor sur Razorback 33+2 -> 35
- Arbalétrier nain 12+1 -> 13

Orques du Bran-Ô-kor

- Rapace 25-3 -> 22
- Guerrier Mystique 31, 32 (-2) -> 29, 30
- Incendiaire 21 -1 -> 20

Orques du Béhémoth

- Tolak 64+3 -> 67
- Gardien de l'Arbre-Esprit 35-4 -> 31
- Troll des Neiges 80-3 -> 77
- Troll du Béhémoth 61, 70 (-3) -> 58, 67

Wolfen d'Yllia

- Agyar 86+4 -> 90
- Solitaire 49, 40 (+1) -> 50, 41
- Likaï 66+0 -> 66
- Vestales 27-4 -> 23
- Gardien des Sépultures 37, 44 (-5) -> 32, 39
- Chasseurs (uniquement full CàC) 22, 26 (-3) -> 19, 23

Cadwallon

- Porteur d'armes 12-2 -> 10

Milice de Cadwallon

- Agitateur 29-4 -> 25
- Spectre 52-3 -> 49
- Sergent 23, 24 (-2) -> 21, 22

Guilde des Cartomanciens

- Follet féérique 13-3 -> 10
- l'Arlequin 63-4 -> 59
- Mage cartomancien 42-3 -> 39

Guilde des Lames

- Chevalier errant 0
- Chevalier de Cadwallon 0
- Assassin mercenaire 25-3 -> 22
- Officier mercenaire 33-3 -> 30
- Rejan d'Orbeh 105+5 -> 110

Guilde des Nochers

- Jehlan 66+7 -> 73
- Sylarenn 71-7 -> 64
- Assassin cadwë 40-5 -> 35
- Sinistre 46-5 -> 41
- Capitaine Krill 63-10 -> 53

Guilde des Orfèvres

- Agyar 86+4 -> 90
- Jehlan 66+7 -> 73
- Kaëlliss 37+3 -> 40
- Kaldern 0
- Agitateur 29-4 -> 25
- Incorruptible 39-4 -> 35

Guilde des Usuriers

- Lyiet Izhar 68+8 -> 76
- Pâle 32-5 -> 27
- Bouffon 31-5 -> 26
- L'Epouvantail (II) 84-5 -> 79

Guilde des Voleurs

- Tortok 58+5 -> 63
- L'Ormet 42-8 -> 34
- Sienne 104-9 -> 95
- Voleuse arcanique (A) 29-2 -> 27
- Voleuse arcanique (B) 38-4 -> 34

Fief Ogrokh

- Garde Khaurik (A) 66-3 -> 63
- Garde Khaurik (C) 69-3 -> 66
- Briolin 64 -3 -> 61

* Profil à 0 : ce sont des profils qui ont été soumis à vote du CA et qui au final n'ont pas eu de changement de points.

Changements effectués sur le builder : <https://collections.librevent.fr/gamemanager?g=1>



FAQ

Limite du nombre de figurine dans une liste d'armée

Petite question, on a le droit de dépasser le nombre max de fig du format avec les invocations ou elles sont incluses dedans ?

☞ On a le droit.

Artillerie perforante et tir dans une mêlée

Il y a un passage dans les règles de l'artillerie perforante au sujet du tir dans une mêlée que je ne comprends pas. Il est indiqué "un même combattant ne peut cependant subir qu'un seul jet pour toucher lors d'un tir d'artillerie". Cela veut-il dire que si le test de tir est réussi sur la cible d'origine mais que le test de répartition est un échec il n'y aura pas de second lancé sur la cible d'origine et que du coup elle échappe au tir ?

☞ 1). tir d'artillerie dans la mêlée = tout les combattants en contacts du combattants prennent un tir (ils sont soumis à un test de tir pour savoir si ils sont touchés).

2). ils ne peuvent pas être touchés deux fois par un même tir. Exemple : le projectile touche un combattant au corps à corps, tous ses adversaire prennent leur galette. Si le projectile continue sa course, et retouche l'un des combattants au corps à corps car aligné, alors ce combattant n'est pas concerné : il a déjà pris sa galette juste avant.

Règles d'arrondis

Y'a une règle générique/une convention sur l'arrondi des X/2 ? Supérieur ou inférieur ?

☞ Tout arrondi est fait au chiffre supérieur.

Charge en piquée

La charge en piqué, on change de palier sur la cible ou on arrive au palier zéro puis on fait le mouvement au sol ?

☞ Tu fonces sur ta cible en premier, et tu ne peux pas te déplacer en atterrissant au palier 0.

Si la cible, n'est plus là (fuite ou tuée), on peut rediriger son assaut après l'atterrissage.

Un tir en assaut en changeant de palier est autorisé.

Règles de Prise

Quand on porte un marqueur, on ne peut pas utiliser Harcèlement ?

« Être affecté par un effet de jeu (quel qu'il soit) permettant ou requérant qu'il bouge plus d'une fois par phase (marche forcée, compétence « Implacable/X »...). »

☞ En effet, pour l'effet marche+tir+marche. En revanche, l'effet tir puis course marche encore.

Ligne de vue en traversant un mur

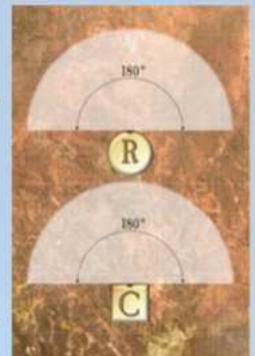
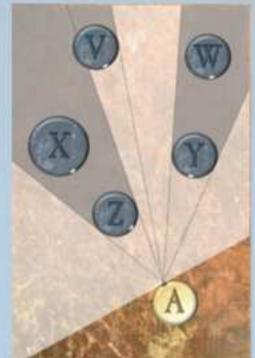
Peut-on s'arrêter dans un mur de feu ? Si oui, quelle ligne a-t-on ?

☞ Oui, on peut. Si la mire* de la figurine sort du mur, tu as la ldv*, sinon aucune ligne de vue.

* mire : Le champ de vision des combattants couvre un angle de 180° par rapport à l'avant de leur socle. Il est obligatoire de matérialiser l'avant du socle en y appliquant un point de peinture. On appelle ce point la mire du combattant.

* ldv : ligne de vue

Les lignes de vues





A SUIVRE SUR DISCORD

#annonces-importantes

Une audience de mise en état pénale aura lieu le 11 décembre 2024 (13h30) au Tribunal correctionnel de Paris à l'encontre des sociétés Sans-Détour et Stellar Licencing & Consulting, ainsi que leurs trois dirigeants, concernant l'affaire du Kickstarter Confrontation Classic de 2018 (entre autres choses).

Quelques chanceux ont reçu cette invitation, pas tous les plaignants a priori.

Dans la notice d'information (page 4-7), il est expliqué comment se constituer partie civile pour (éventuellement) obtenir des dommages et intérêts.

#hybrid

Hello! J'ai vu que des règles pour jouer en solo à Hybrid existait ici :

http://www.fbruntz.fr/aarklash/hybrid/hybrid_solo.html

#peinture-montrez-vos-figs

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

Exemples des dernières réalisations :



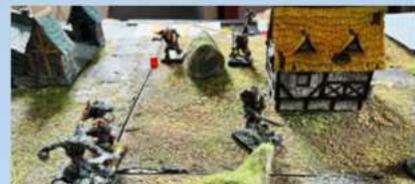
#sculpture

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



#parties-spontanées

@CRIXUS - Combats des chefs aujourd'hui en 300 PA Wolfens VS Dévoreurs.



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



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
Octogônes

CONCOURS DE PEINTURE OCTOGÔNE 2024

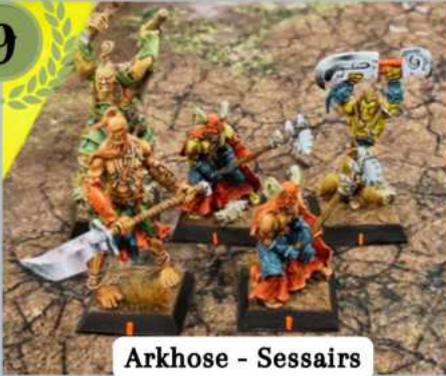
7



Samko - Gobelins

EXECO

9



Arkhose - Sessairs

6



Bohannon - Morts-vivants d'Achéron

EXECO

5



Rackrou - Cadwallons Cartomanciens

4



Kiki74 - Griffons

3



Crixus - Wolfen d'Yllia

1



Castor2xtrem - Daikinees

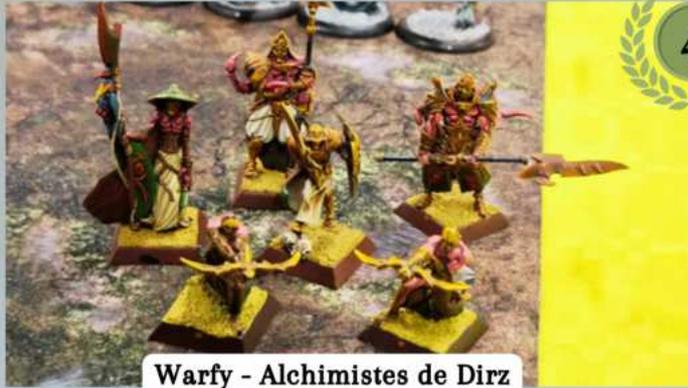


Ruby-Rodh - Cynwälls

EXECO



Kelen - Lions d'Alahan



Warfy - Alchimistes de Dirz

EXECO



Chevrouze - Alchimistes de Dirz



Butters - Dévoreurs de Vile-Tis

THÈME

Duo/Triplette
de figurines
qui passe sur
une même
carte

#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE DÉCEMBRE 2024

Le Prédateur Sanglant et l'Animaë
Sylvestre de CRIXUS - NPNG



Melmoth et Azaël de Xris Wraith



Migail et Lysa de Mirage

Ghorak le Fauve et son Tigre de
Dirz de Ours



Les chasseurs de tête de
Butters



6

Saurdak et son familier de Kelen007



2

Les guerriers orques de B.O.U.R.R.I.N.



3

Melmoth et Azaël de Damiencer



EXECO

7



Les ashigarus gobelins d'Irmanax



9

L'état-major Drune de Slaaneshchild

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

Récupération de mana					
POU+Id6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose	
0 et moins	0	0	0	0	0
1 - 3	2	3	4	5	5
4 - 6	3	4	5	6	6
7 - 9	4	5	6	7	7
10 - 12	5	6	7	8	8
13 - 15	6	7	8	9	9
16 - 18	7	8	9	10	10
19 - 21	8	9	10	11	11
22 et +	9	10	11	12	12

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

Tableau d'asservissement des familiers	
POU + Id6	Effet
5 ou moins	Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7	Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9	Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11	Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13	Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le mage gagne POU+1 & la compétence «Immunité/X

Tour de jeu	
Phase stratégique:	1) Constitution des séquences d'activation
	2) Jet Tactique
Phase d'activation:	Tirage des cartes et activation des figurines
	1) Actions exclusives
	3) Actions cumulatives
Phase de combat:	1) Séparation des mêlées
	2) Résolution des combats
	3) Test de ralliement
Phase mystique:	1) Calcul de la FT des fidèles
	2) Jets de récupération de mana des magiciens
Phase d'entretien:	1) Application des effets passives
	2) Application des compétences passives
	3) Application des compétences actives
	4) Application des effets divers
	5) Résurrections et renforts

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	

Potentiel de déplacement	
MOU x 1	
MOU x 1	
MOU x 2	
MOU x 2	
MOU x 1	
MOU x 2	



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>