



# 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 CDRF, 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](mailto: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

Confédération du Dragon Rouge .....03

### COMMUNIQUÉ

Rackham .....04

### ÉVÉNEMENTS

Calendrier 2025 .....06

Tournois à venir.....07

Dictons d'Aarklash .....10

### CONF'FÉDÉ

FAQ .....33

A suivre sur discord .....34

Fluff - Roman sur Cadwallon par Danny .....35

### FIGURINE EXCLUSIVE

Saurdak, l'Or Encaisseur .....38

### PEINTURE

Concours Poitiers 2025 .....39

Concours Janvier 2025 .....40

Concours de Mars 2025 .....41

### ANNEXES

Comptes rendus Tournois Poitiers 2025 (suite) .....45

Comptes rendus Tournois Paris 2025 .....51



## LES NOUVELLES DE LA CONFÉDÉRATION 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 maltrahait sans relâche durant leur garde autour des dortoirs. Acérées comme les assauts de spectres glacés, elles ankylosaient ses articulations et engourdisaient 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 bouscuaient 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/>

### 2025

8 février / Château-Larcher (86)  
Le Coin des Ludistes  
Tournoi ConfFédé, table d'initiation

15 et 16 Mars / Paris (75)  
French Wargame Café  
Tournoi ConfFédé

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 ConfFédé

27 au 29 Juin / Marez (59)  
**Nord-Dan-Kar : Eul' tournoi**  
Tournoi ConfFédé

27 au 28 Septembre / Moëlan sur mer (29)  
**A boire ou Aarklash !**  
Tournoi ConfFédé

[WWW.CONFEDERATION-DRAGON-ROUGE.FR](http://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!

EDITION CONFÉDÉRATION

© Paul Bonnier



INSCRIPTION ET DÉTAILS  
[tournoi@confederation-dragon-rouge.fr](mailto: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

# POK-DAN-KAR EVL'TOURNOI

Edouard Guillems

EDITION 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](mailto:CHEVREFEUILLES@HOTMAIL.FR)



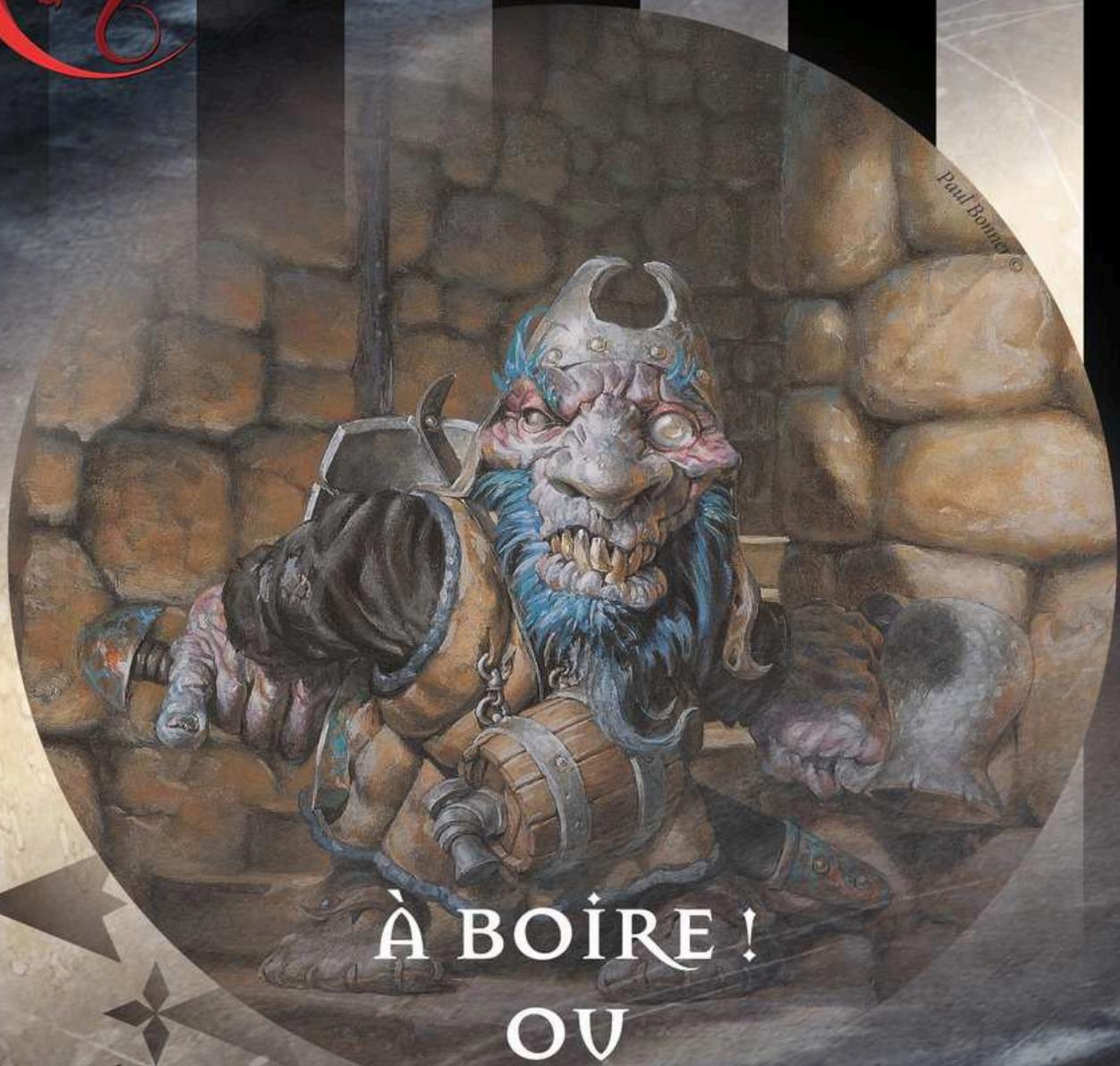
26-27-28 SEPTEMBRE 2025

BRETAGNE - GÎTE "STEREN AR MOR"

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



# TOURNOI CONFRONTATION



## À BOÏRE ! OU AARKLASH !

PREMIÈRE ÉDITION

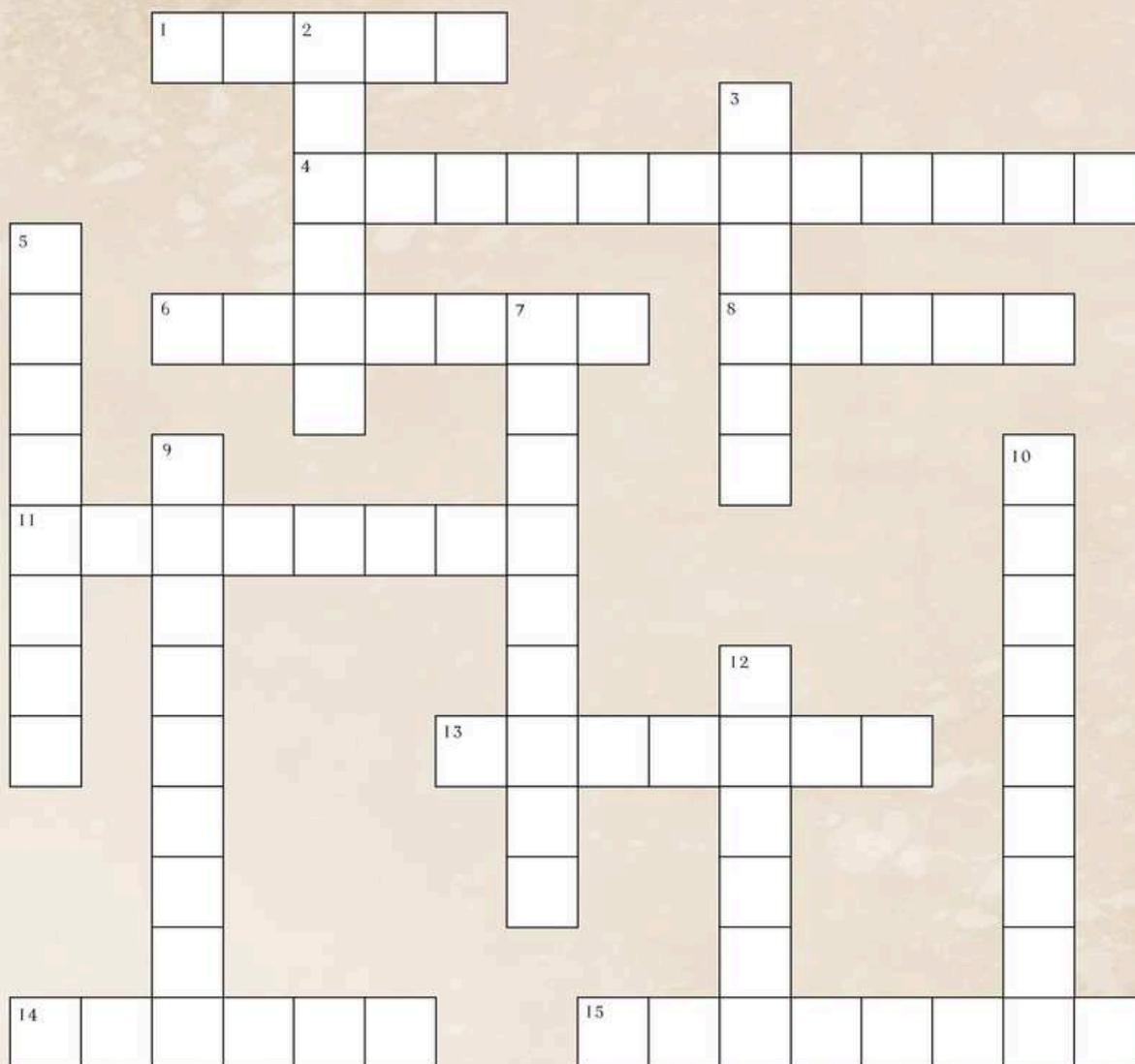
ORGANISÉ PAR LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE  
INSCRIPTION ET DÉTAILS DU TOURNOI :

[ABOIREOUAARKLASH@GMAIL.COM](mailto:ABOIREOUAARKLASH@GMAIL.COM)



EDITION CONFÉDÉRATION

# DICTONS 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. Gnaâaa gnaaA Gnâaaaa !
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.



## TOURNOIS POITIERS – CHATEAU LARCHER DU 08/02/2025

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 !!!



### CLASSEMENT DU TOURNOI

- 1/ Nadjork (Nains MidNor) : 27/+603
- 2/ JLF (Gobelins) : 26/+320
- 3/ Kelen (Nains TNB) : 22/+444
- 4/ Feez (Orques 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/ Castor2lxtrém (Wolfens) : 14/+353
- 12/ Cestach (Nains TNB) : 14/+260
- 13/ Chevrouze (Lions) : 12/+36
- 14/ Brice82 (Orques 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





JLF et ses Gobelins



Feez et ses Orques BoK



Kelen et ses Nains TNB



Samko et ses Sessairs



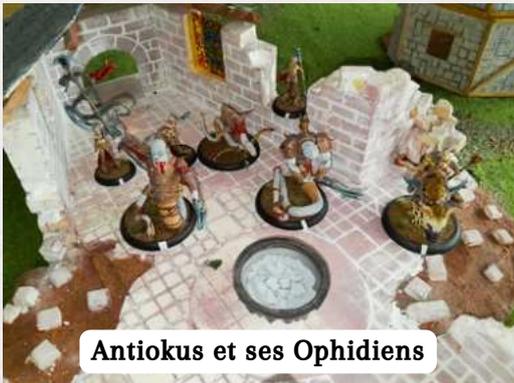
Ruby Rodh et ses Griffons



Samaxx et ses Dévoreurs



Iwazaru et ses Wolfens



Antiokus et ses Ophidiens



Asmo et ses Nains TNB



Nadjork et ses Nains MidNor



Castor2xtrem 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

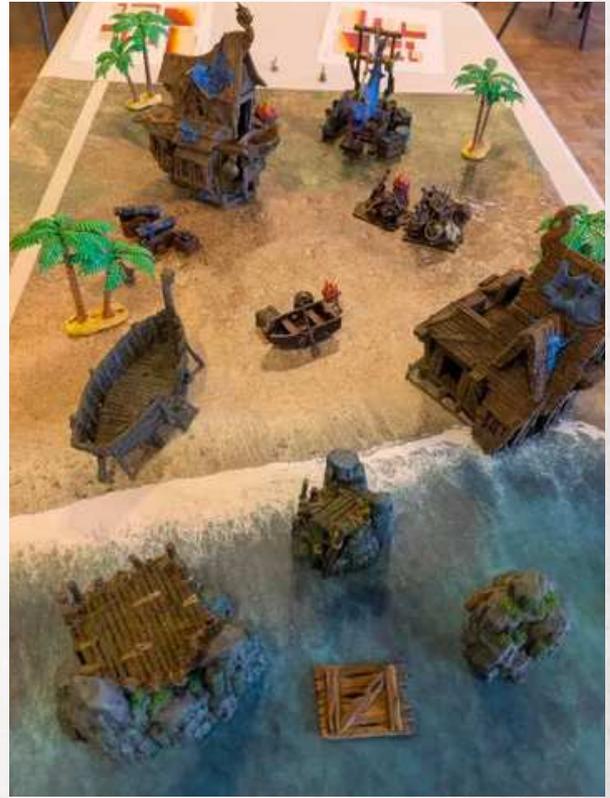


Antoine et ses Dévoreurs



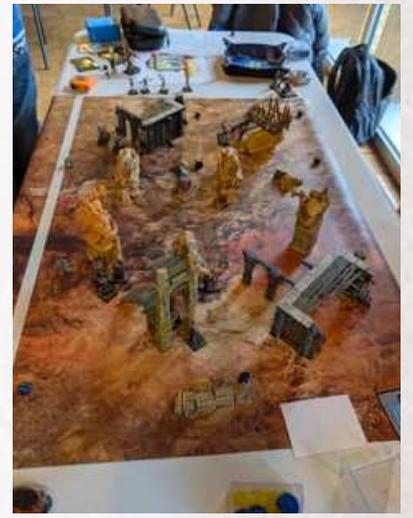
LeRenard et ses Cadwallon

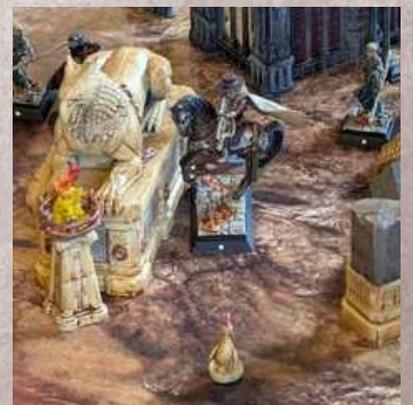
## Tables de démonstration



## 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.

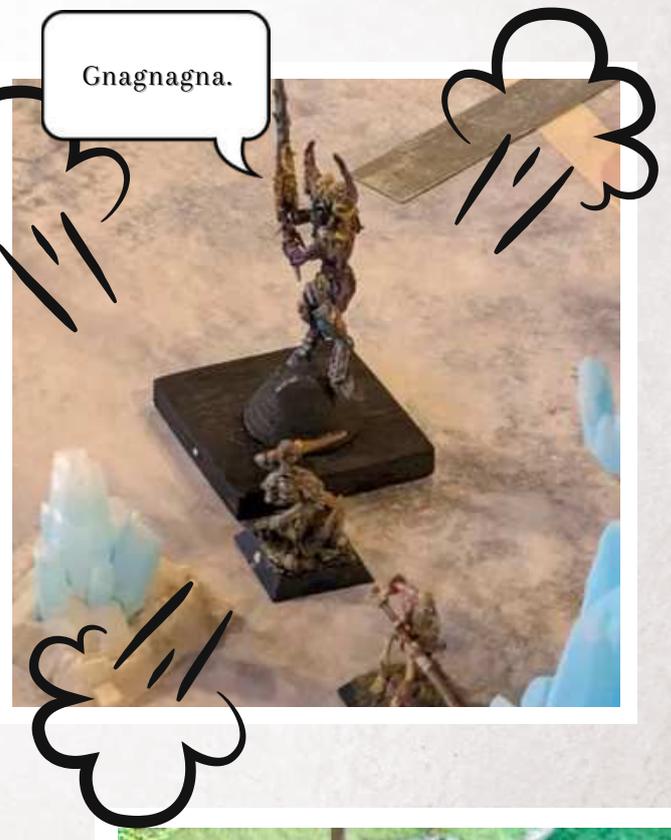




Ouf, j'ai toujours mon éventail.

Mmmm... ça sent pas la rose ici. Gérard, tu ne t'es pas laissé aller ?

Moi ? Mais j'ai rien fait. Regardez là-bas, des morts-vivants !



Gnagnagna.

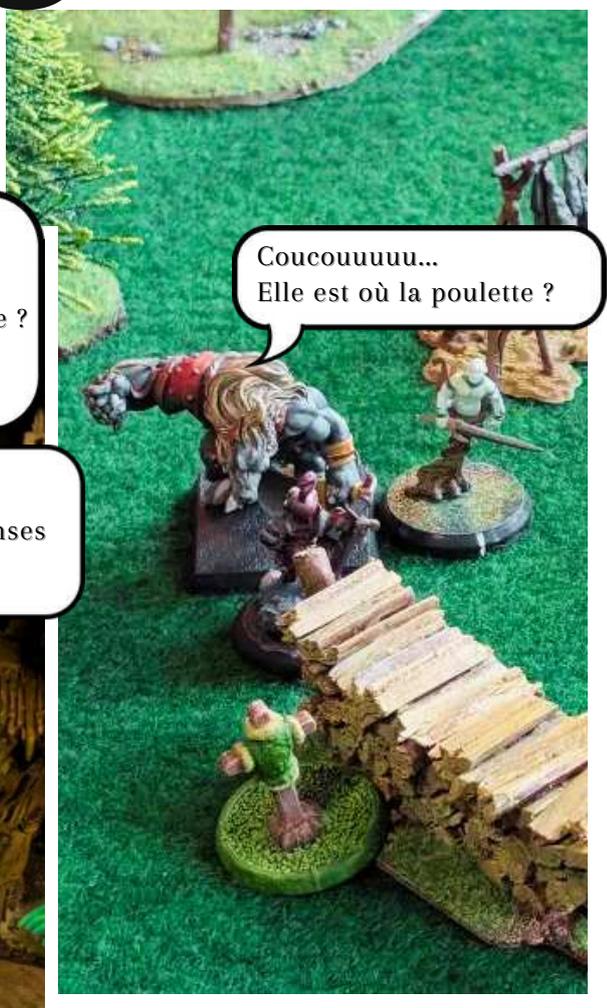


J'suis le roi d'la glisse, pas besoin d'notice, j'suis le roi du casss-croute !

Eh les gars, vous n'auriez pas vu mon casss-croute ? J'ai les crocs.

Briss, t'en penses quoi ?

Pendant ce temps, les casss-croutes se planquent...



Coucouuuuu... Elle est où la poulette ?

## 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 a 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 chargé, 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.

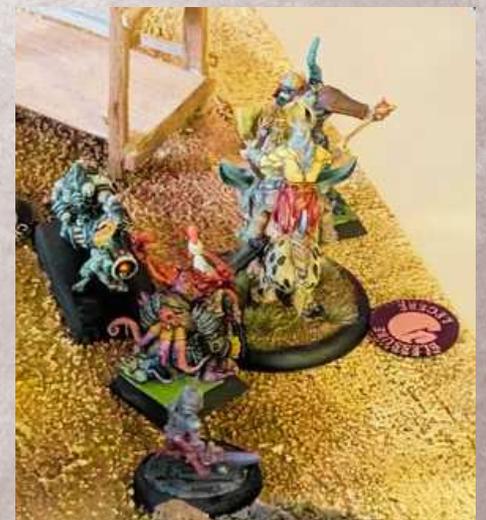
### Tour 3,4,5,6 :

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.

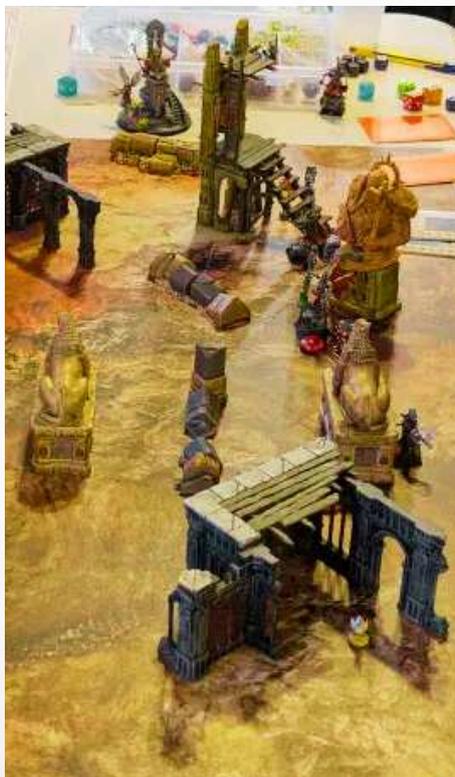
Atticus et ses inquisiteurs avancent et prennent possession du milieu de table, Atticus soignera l'inquisiteur qui repasse intacte.

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 amoher 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 Sacré 🙄 !"

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 !

## CR JLF (GOBELIN)

**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.

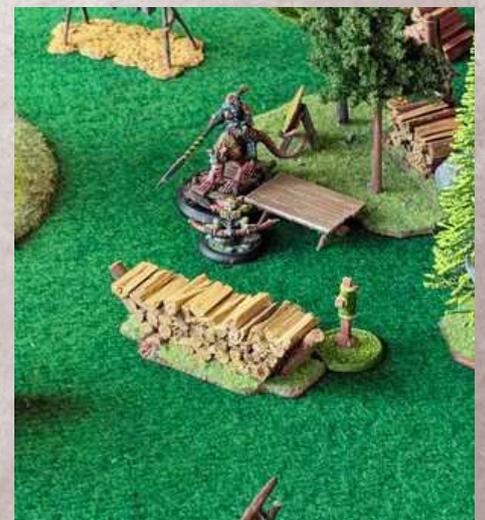
### Déploiement:

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 tranquillo. 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'explose. 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.



## CR FEEZ (ORQUES BoK)

### Ronde 1 vs LeRenard et sa milice de Cadwallon/guille 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 tuent 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 trépassé 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).

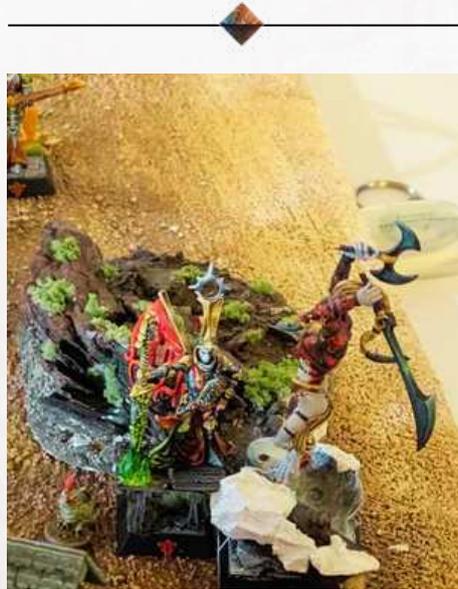


Le vorace récupérera la poulette et ira se planquer au fond de son camp avec 2 poulettes. Meyleen et le Maître des Carnages nettoient Enoch et le druide.

#### 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 Dasytis et Kithairin ne parvient pas à blesser Meyleen au tir, elle esquive 2 fois. Le Dasytis vient se placer pour éviter que son champion ne soit chargé. Après une longue réflexion, les deux Eclipsantes y vont et terrassent le Dasytis (le Dasytis 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 Kithairin. 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 (déso 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 souïards 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 Béhémot) : 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 Druens



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 Druens



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 peut faire une course quand tu change de palier, donc  $(MOU-5) \times 2$  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  $MOU 10-5 = 5$ . 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  $MOU 15-5 = 10$  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

☞ Le nombre est indiqué sur la carte après le rang (exemple : vétéran/3).



## 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](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 w 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.

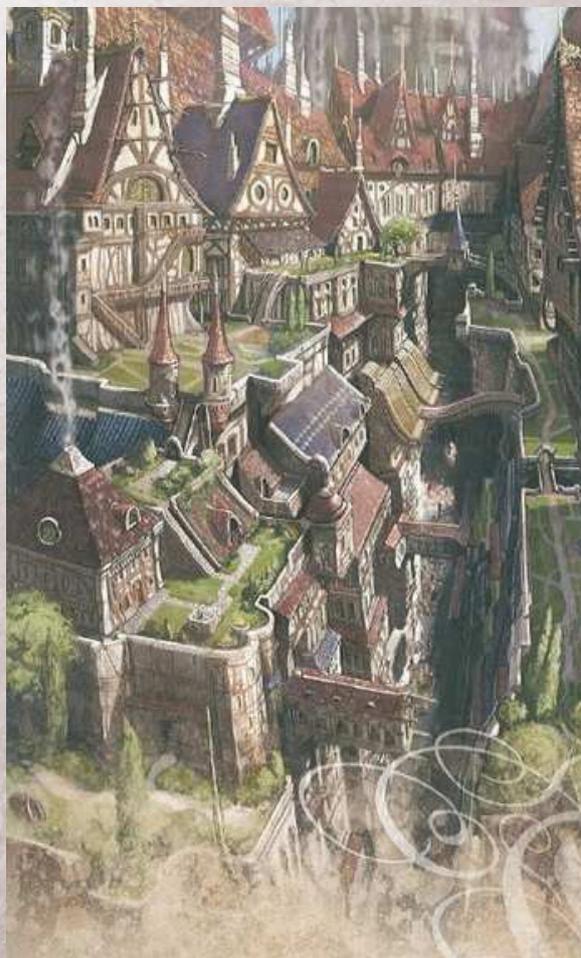
Je passais la nuit, immobile sur le rebord de cette fenêtre poussiéreuse, à observer le monde. Perdu dans mes pensées et mon tourment.

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 rongea. 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 Ligneur. 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 gargonier 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 Lois de Cadwallon. J'ai toujours suivi le credo des Lignes Franches. Mais il y a toujours des personnes sans scrupules. Kartag avait trahi la Cité et son serment, il devrait rendre des comptes.

Nous avions 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 serpentifère 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 serpentifère 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 Ligneurs ou la milice de la ville les poursuivaient.*

*« S'y perdre » était exactement le terme au vus des quelques squelettes qui trainaient 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](mailto: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



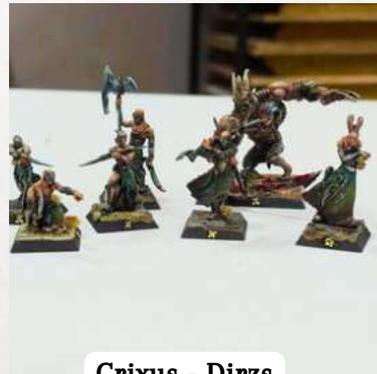
Samaxx - Dévoreurs



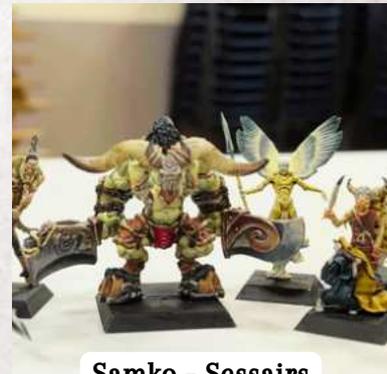
Feez - Orcs BoK



Chevrouze - Lions



Crixus - Dirz



Samko - Sessairs



Rackrou - Cadwallon



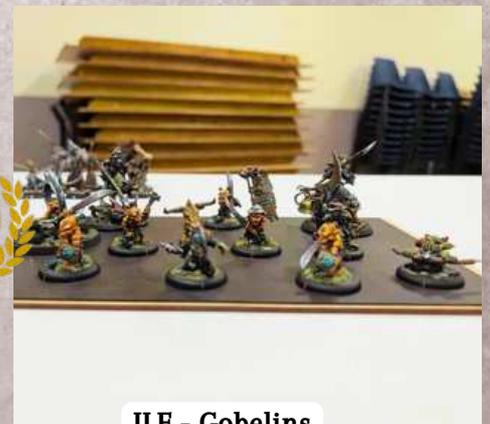
Nadjork - Nains MidNor



Kelen - Nains TNB



Castor2lxtrem - Wolfens



JLF - Gobelins

1

3

**THÈME**

Une figurine en  
3h

#concours-peintures

**CONCOURS DE PEINTURE  
JANVIER 2025**



**2**  
CRIXUS - NPNG - Le clone Némésis



**4**  
B.O.U.R.R.I.N. - Le guerrier de l'aube



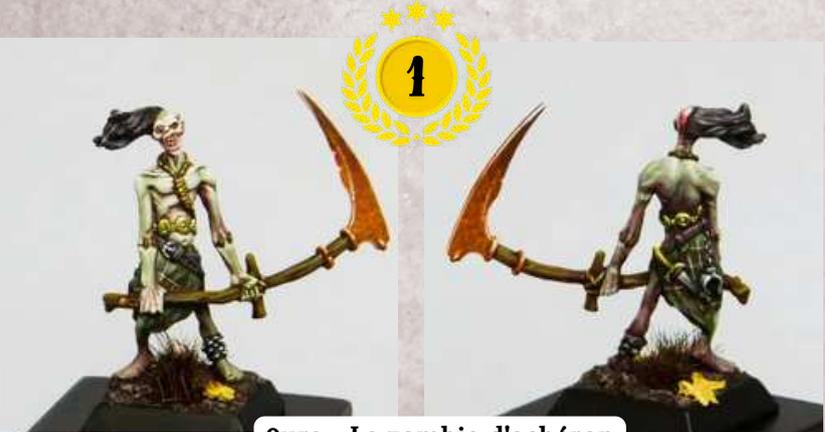
**6**  
Mirage - Le chevalier de Hod



**3**  
Samko - Le guerrier de la lande



**3**  
Lagalath - Le pantin morbide



**1**  
Ours - Le zombie d'achéron



**5**  
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



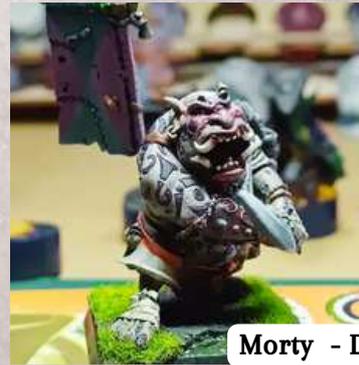
Danny - Ogre de Khaurik



Xris Wraith - Minotaure de Cadwallon



CRIXUS - NPNG - Dasyatis



Morty - Daï-Bakemono



Slaaneshchild - Carrowek



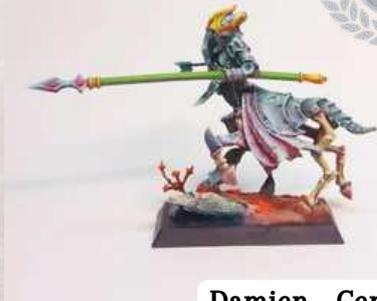
Scarredheart/Julien - Quasar



Renart de Beauger - Dévoreur



Starlord - Centaure Keltois



Damien - Centaure d'Achéron



Hoehenheim - Arbalétrier Wolfen



Korz - Kaël l'Irascible



# 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+Id6.

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

-Les doubles 6 sont des tués net.

Pénalités	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Charge en pliqué	+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 difficultés 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

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

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

Actions cumulatives		Tour de jeu
Marcher		
Tirer		
Actions mystiques		
<b>Phase stratégique:</b>		
1) Constitution des séquences d'activation		
2) Jet Tactique		
<b>Phase d'activation:</b>		
Tirage des cartes et activation des figurines		
1) Actions exclusives		
3) Actions cumulatives		
<b>Phase de combat:</b>		
1) Séparation des mêlées		
2) Résolution des combats		
3) Test de ralliement		
<b>Phase mystique:</b>		
1) Calcul de la FT des fidèles		
2) Jets de récupération de mana des magiciens		
<b>Phase d'entretien:</b>		
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>



## CR IWAZARU (WOLFEN)

### Ronde 1 vs Raphy (Orques BoK) :

Déploiement en faveur des Wolfens, pris d'une discipline folle. Les troupes Orques se placent en lignent sur le champ de bataille, prêt à parer toute éventualité, pendant que le commandant, Avangorok, pense se dissimuler au milieu du champ de bataille... En face, les Wolfens se scindent en deux groupes, Irix et prédateur chacun de leur côté, accompagné tout deux d'un étrangleur. Les fidèles Animaes suivent quant à eux le prédateur tout en révélant le commandant ennemi.

Début de bataille, un Animaes donne l'assaut sur Carbone, et détourne son attention du front, pendant que les Wolfens donnent l'assaut aux troupiers adverses, tout en gardant leur distance vis à vis du commandant Orque. Celui-ci n'aura pas l'opportunité de rentrer dans la mêlée tout de suite. S'en suis un massacre des brutes Orques, et un contrôle important des poulettes en faveur des Wolfens. Seul le Guerrier Mystique parvient à en conserver une tout en se cachant derrière des tonneaux pour jeter Eclats de silex aux Wolfens imprudents... La bataille fait rage, les Orques voient leur supériorité numérique s'amenuiser. Irix déchaîne son déluge sur les malheureux qui s'aventurent à sa portée, tout en renforçant la combativité de l'étrangleur qui l'accompagne.

De l'autre côté du champ de bataille carbone et l'animaes sont toujours empêtré dans un duel de titans. Pendant que le prédateur, devenu ultime, charge Avangorok avec l'aide d'un étrangleur, avant que celui-ci n'ait pu donner l'assaut. Un combat intense en découle, le prédateur et l'étrangleur sont tous deux légèrement blessés, mais Avangorok l'est gravement de son côté.

La fin est proche... Carbone ne parvient pas à se dépêtrer d'un duel acharné et cherche à se désengager. Irix et son étrangleur finissent de nettoyer leur front et partent à la poursuite du Shaman jeteur de silex. Pendant que de l'autre côté du champ de bataille, le commandant Orque est toujours au prise avec deux adversaires.

Le Shaman est attrapé, caché derrière des tonneaux à jeter des cailloux, Irix et compagnie le passent à tabac, et en profitent pour faire de l'omelette des quelques œufs qu'il gardait précieusement. Pendant ce temps, Avangorok succombe sous les coups répétés de ses adversaires, qui en profitent pour sauter sur Carbone, qui n'avait pas pu fuir bien loin... Les Orques sont massacrés jusqu'aux derniers, alors que les Wolfens n'ont connu qu'une perte, un Animaes s'étant sacrifié pour son prédateur...



### Ronde 2 vs Nadjork (Nains MidNor) :

Une bataille confuse pour les wolfens...

Cette fois ci, les Wolfens se déploient en ligne de front, une première erreur. Dès l'engagement de la bataille, les Mid-Nor donnent de la poudre, et les crache feu font tonner leurs canons. Les étrangleurs subissent de graves blessures, avant même d'avoir eu le temps de bouger. Les tours de la désolation suivent, alors que les Wolfens commencent à peine à charger leurs ennemis. Irix et le prédateur se retrouvent légèrement blessés à leur tour. La bataille est à peine entamée que plus un Wolfen n'est indemne.



Les étrangleurs s'avancent alors sur le champ de bataille, bien déterminés à attraper des poulettes, et à piétiner du Mid-Nor. Le prédateur se joint à eux et tous se retrouvent aux prises avec des écorcheurs.

Irix et Yh-Vangghor restent tous deux en retrait pour ce premier engagement.

Les deux étrangleurs, enragés par leurs blessures, viennent à bout de leurs adversaires et foncent s'emparer de poulettes. Le prédateur de son côté, persuadé de terrasser son adversaire, néglige sa défense (seconde erreur...) et au terme d'une passe d'arme exceptionnel, l'écorcheur, qui culmine aux genoux du prédateur, parvient à lui couper la tête en un unique coup...

L'espoir des enfants d'Yllia s'évanouit alors. Les Mid-Nor continuent d'harceler de leur canon les Wolfens isolés. Pendant ce temps les Animaes tentent de piètres diversions qui n'ont guère d'effets.

Irix se fait alors charger par le commandant adverse, et dans un élan de combativité, fait pleuvoir un déluge de feu contre lui, qui le blesse critiquement.

Les étrangleurs tentent toujours de faire front, tous deux seuls et isolés chacun a un bout du champ de bataille.

Irix et Yh-Vangghor se battent vaillamment, sans qu'aucun d'eux ne l'emportent dans un premier temps. Cependant, le commandant Mid-Nor parvient à se régénérer en partie.

Mais la bataille suit son cours, et les Wolfens, acculés n'ont presque plus de possibilités.

Un nouvel étrangleur tombe, transpercé par le tir d'une tour. Irix, toujours empêtré dans son duel, se retrouve alors attaquée de toutes parts par des écorcheurs, bien que certains aient renoncé en entendant ses hurlements de rage.

Le dernier étrangleur se jette alors sur une tour de la désolation face à lui.

Au cours des secondes qui suivent, Irix est mise à mort par ses adversaires. Et l'étrangleur fait de même contre la tour.

La bataille est alors déjà perdue pour l'étrangleur, seul sur le champ de bataille, qui poursuit dans une nouvelle mêlée, déterminé à emmener le plus d'adversaires possible dans la mort.

Pendant ce temps, Yh-Vangghor se promène sur le champ de bataille afin d'attraper les poulettes restantes.

La bataille se termine, aucun Wolfen ne demeure sur le champ de bataille, les Mid-Nor n'ont perdu que quelques écorcheurs et deux tours de la désolation, et ont emporté pratiquement toutes les poulettes avec eux. Une cuisante défaite pour les enfants de la louve...



### Ronde 3 vs Bohannon (Morts-vivants) :

Les morts vivants de Melmoth se déploient face aux Wolfens afin d'attraper les précieuses poulettes morts-vivantes.

Dès l'engagement, les adversaires sont tout choisis. Irix et un étrangleur défis Azaël, accompagnée de deux Wolfens zombies et de deux pantins morbides. Pendant que de l'autre côté du front, Melmoth, un pantin et ses trois zombies font face à un étrangleur, ainsi qu'au prédateur suivi de ses Animaes.

La discipline des Wolfens étant grande, ceux-ci gardent le rang alors que s'avancent les premiers morts. Melmoth et ses zombies s'exposent alors aux charges Wolfens. Prédateur et étrangleur ignorent alors le guerrier crâne afin de se consacrer aux troupes d'Achéron. Et nettoient alors tout ce qu'ils peuvent, laissant le commandant seul face à eux de ce côté du champ de bataille.

Irix et l'étrangleur, de leur côté cherchent à temporiser l'affrontement, et n'avancent pas, afin de garder une poulette dans leur giron.

Durant tout ce temps, un pantin et un Animaie courent, chacun à leur bout du champ de bataille, après leur poulette...

Par la suite, Irix tente de déchaîner les éléments sur un Wolfen zombie, mais ne parvient qu'à l'égratigner. Pendant qu'Azaël tente désespérément d'invoquer des anges morbides, les incantations étant rarement couronnées de succès, et lance contre l'étrangleur un javelot des abysses qui ne le blesse que légèrement.



Les Wolfens zombies profitent de l'occasion, accompagnés d'un ange morbide, pour se jeter sur l'étrangleur, et le massacrer sans sommation.

Melmoth est alors terrassé par ses adversaires, qui ne s'en sortent pas si mal. Le prédateur, gravement blessé, se retourne alors vers l'autre côté du champ de bataille, accompagné du dernier étrangleur. Irix tente alors d'envoyer sa nymphe soignée le prédateur, mais la magicienne d'Achéron déjoue sa manœuvre et absorbe au vol le sort qui traversait le champ de bataille.

C'est alors qu'Azaël se tourne vers le prédateur et le terrasse d'un javelot redoutablement efficace.

Dans l'instant qui suit Irix se retrouve encerclée par les deux Wolfens zombies et l'ange morbide, tous prêts à en découdre.

Mais elle ne se laisse pas faire si facilement. Un Wolfen zombie tombe sous ses coups, accompagné de l'ange. Le combat se prolonge alors sans qu'un vainqueur ne sorte... Jusqu'au coup fatal porté par le dernier Wolfens zombie en vie.

De l'autre côté du champ de bataille, l'Animaie continue de courir après sa poulette. Et le dernier étrangleur en vie, ayant vu les siens se faire massacrer, s'en est retourné courir après une autre poulette oubliée par les morts vivants...

Peu de temps après, la bataille se termine, l'Animaie se fait terrasser par un ange morbide alors qu'il ne s'était jamais préoccupé d'autre chose que sa poulette. Et l'étrangleur, seul dans son coin, surveille toujours son gallinacé d'un œil, et les morts de l'autre...

Les deux camps finissent bien mal en point, mais les Wolfens auront veillé les poulettes le plus longtemps et rempli leur objectif.

## CR ANBTIOKUS (OPHIDIENS)

**Adversaire :** Nadjork (Nains MidNor).

**Scénario :** Catch the poulettes!

### Déploiement :

Ca fait longtemps que je n'ai pas joué. Je le sens et commencer par Nadjork, ça n'augmente pas ma confiance en moi. On joue sur une table type urbain avec deux grosses maisons qui occupent le centre de nos zones déploiement, et pléthore de petits décors sur les ailes. Autant dire que mes Serpents vont serrer leur cloaque face à la puissance de feu déployée par le Despote. Pas rassuré, je me déploie autant que possible derrière ma maison, tentant de cacher le plus possible mes figurines maîtresses. Seules deux de mes Syhées occupent les ailes. La troisième est planquée sous la maison avec une poulette dans les bras. Les Mid-Nors se déploient de part et d'autre de leur maison, avec un crache-feu et deux tours sur mon flanc gauche et deux crache-feu, une tour sur mon droit. Son personnage se planque derrière la maison.

### Tour 1 :

Et c'est parti, j'ai bien conscience que ce tour va être horrible pour moi. Surtout que dans mon souhait de cacher mes quatre grands socles, je me retrouve à en exposer deux partiellement. Fausse bonne idée. Jordane remporte le jet de tactique, et la pluie de projectiles débute. Je pense, si mes souvenirs ont bons, que seuls les crache-feu ont réussi à me toucher, et uniquement suite à des dispersions. Là où je me trouve ça sent le roussi, c'est que chaque dispersion l'amène à toucher deux de mes figurines... De mon côté, une fois les tirs passés, j'avance une bonne partie de ma compo en déplacement à couvert. Je me répète : « J'ai besoin d'une ou deux figs au corps à corps, ensuite ça va le faire. »



Je finis le tour avec quelques blessés, mais rien d'irréversible. Mon Archer est en Tué net, sur un joli tir d'une tour de la désolation. *Mon archer débute ici sa pire traversée du désert depuis que je le joue !* Mon Porteur d'Icône et S'Ilthiss en légère, mon Chevauteur est en grave. J'entame mon avancée avec mon Chevauteur de Hyarg en chargeant un écorcheur qui s'est positionné pour ramasser l'une des poulettes. Une fois la crotte envoyé ad patres, je poursuis sur la poulette.

#### Tour 2 :

Je remporte le jet de tactique ! Mon Chevauteur charge simultanément une Tour de la désolation et un Crache-feu. J'ai bon espoir de perforer son flanc gauche à ce moment-là. Mais... Il y a toujours un mais. Je n'ai pas bien retenu sa compo, uniquement son ossature globale, et comme Jordan utilise Yh-Ibenseth en proxy de Yh-Vangghor, je pense pouvoir gérer ce corps à corps sans l'intervention de son héros... Je suis trop loin pour un Champion piéton à 7,5cm de MOU, mais pas pour 12,5cm... Je me fais donc contre-charger, et mon avantage dans ce corps à corps disparaît comme neige au soleil ! *En parallèle, je continue d'essayer les tirs nourris de l'artillerie du Despote. Lors de ce second tour, ce sera mon Porte-Icône qui en fera les frais, et ne se relèvera pas.* Sans surprise, mon Chevauteur de Hyarg est rapidement mis hors d'état de nuire par Yh-Vangghor.



#### Tour 3 :

Bon, il ne me reste plus grand-chose pour pouvoir contre-attaquer ! Yh-Vangghor s'est rapproché du centre de la table suite à son corps à corps victorieux du tour précédent. Je sais que je n'aurais pas d'autres chances. S'Ilthiss utilise sa potion de MOU, et charge le champion adverse. Mais bon... Après avoir tiré avec tout ce qu'il a pu trouver dans cette mêlée, Nadjork annihile ma dernière chance de me sortir honorablement de cette partie. S'Ilthiss est au tapis.

#### Tour 4 à 6 :

Ma seule et unique chance d'éviter le 3-0 est maintenant de prendre la tangente avec ma Syhée qui porte une poulette. Malheureusement les 12,5cm de Yh-Vangghor mettront fin tristement à cette fuite éperdue. Je me rends compte que j'aurais dû jeter mes œufs au sol avant que le Champion sentinelle ne me charge. Ça m'aurait évité le 3-0, je m'en serais sorti avec un 2-0 honorable en l'absence d'omelettes avant le tour 6.

Victoire 3-0 pour Jordan/Nadjork . Avec un maxi Goal-Average .



**Adversaire :** Raphy (Orques BoK).

**Scénario :** Kill the Poulette.

#### Déploiement :

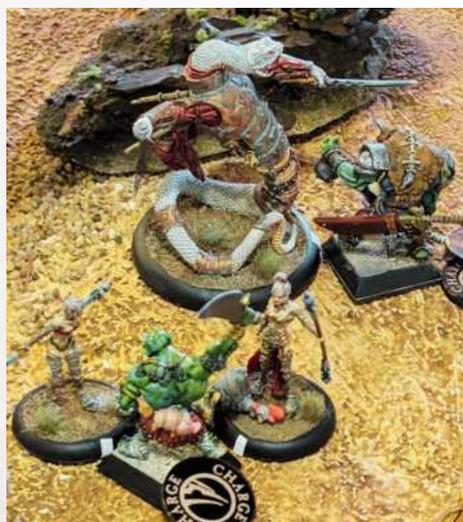
Quelques peu désabusé par la partie précédente, je m'installe sur une table assez similaire à la précédente au sens où pratiquement aucun couvert ne me permet de cacher totalement mes Ophidiens. Chaque zone de déploiement y est occupée par une imposante tour, le reste du terrain est parsemé de décors de taille moyenne. Raphy remporte le jet de stratégie sans mal grâce à la DIS de 7 de son Avangorok. Je divise ma compo de part et d'autre de la tour.



Sur mon flanc gauche, deux Syhées, S'Ilthiss, et mon Porte-Icône, sur le droit mon Archer, une Syhée, et mon Chevauteur. Raphy procède à peu de choses près de la même manière, un Guerrier Amok et une Brute de chaque côté, son Guerrier Mystique face à S'ilthiss. Carbone face à mon Archer. Grosse erreur de ma part, j'ai déployé mon Archer sur le côté de la tour, et non derrière, offrant un angle de tir optimal à Carbone et son F.R.O.U.F.F. Il finit son déploiement en me collant Avangorok dans le dos de mon Chevauteur, et je me dis que ça va recommencer...

#### Tour 1 :

Raphy a la DIS, je ne l'aurais jamais de la partie. Avangorok charge mon Chevauteur. Mon Archer tente un tir toxique sur un Amok, Carbone n'étant pas visible, mais mon misérable sonné ne donne rien de plus. Carbone réplique et met mon Archer en critique. Mon flanc droit ne tiendra pas sans le moindre doute. Sur la gauche et le centre, mon adversaire avance ses Brutes et Amoks pour attraper les poulettes. Je ne réfléchis pas longtemps, si je veux tenir, il faut que je mette la pression sur le flanc gauche où j'ai un léger surnombre. Mon Port-Icône charge un Guerrier Amok qui a ramassé la poulette la plus sur ma gauche, près du grand bord de table, mes deux Syhées chargent la Brute qui s'est emparée de la poulette suivante en partant de la gauche, ma troisième Syhées vient apporter son soutien à mon Chevauteur., et S'Ilthiss charge la deuxième Brute qui a saisi la poulette centrale. Cette répartition n'est pas optimale. S'Ilthiss aurait été plus à propos face au Guerrier Amok, mais au vu des distances de charge à ma disposition, c'était la seule solution pour tenter de le déborder rapidement. Phase de corps à corps, je désigne le combat de S'ilthiss, lui son Amok vs mon Porte-Icône.



Dis 5 vs 4, je fais 4 au dé, lui 6 et 4... Nous plaçons chacun une attaque, une défense. Je remporte l'initiative, lui colle une attaque toxique qu'il ne parvient pas à défendre. Blessure légère localisée dans les jambes... Je fais 3 à mon dé de toxique/4, le Amok est critique. Il attaque, relance un 5 grâce à Brute épaisse. Je ne me rappelle plus du total, juste qu'il parvient à me blesser et tape dans la tête... Mon Porte-Îcône est critique. Pour le second combat, je choisis S'Ilthiss qui sort la Brute proprement, poursuit sur la seconde pour soutenir mes Syhées, et c'est fini, on ne reparlera plus des Brutes pour cette partie. Je m'aperçois en écrivant que c'est à cet instant que j'aurais pu verrouiller mon 3-0... Mais je ne ramasse qu'une poulette et avec une Syhée, non mon commandant. Les autres poulettes s'égaillent au gré des vents ! Une va longer le bord long de la table sur mon flanc gauche, l'autre se dirige vers la zone de déploiement adverse. Côté Chevaucheur de Hyarg, le corps à corps est rapidement clos. Avangorok+Fer, ça tape fort. Mon cavalier rate sa défense, prend une grave, ma Syhée est tué net au premier jet de blessures. Le Chevaucheur attaque, Avangorok défend et contre-attaque sans difficulté aucune. Et bim ! Tour de magie ! Disparition du Chevaucheur !

#### Tour 2 :

Jet de tactique au profit des Orques. Il active ses Guerriers Amoks. Celui qui est libre au centre de la table charge mon archer en critique. Comme un débutant, c'était la carte que j'avais placé en première, je perds mon tour. Il active son Guerrier mystique qui était en retrait, court attraper la poulette qui est sur le long bord de table, et en profite pour tenter deux éclats de silex.

L'un sur S'Ilthiss que j'évite facilement, l'autre sur mon Porte-Îcône qui prend une légère et rejoins mon chevaucheur au paradis de l'Alliance, peuplé de Syhées nubiles et où les Orques se font refouler par les videurs. S'Ilthiss charge le Guerrier-mage. Carbone s'avance et tire sur une Syhée qui finit en grave, et harcèle pour ramasser une poulette. Mes Syhées s'activent, kill une poulette, et se rapprochent autant que possible de ce foutu gobelin. Avangorok se repositionne tranquillement vers le centre de la table. Phase de combat, S'Ilthiss étrille rapidement le Guerrier Mystique, on n'en parle plus, il ramasse la poulette. Sur le flanc opposé, son Guerrier Amok termine mon Archer sans peine.

#### Tour 3 :

Bon, il me reste mon S'Ilthiss indemne et deux Syhées dont une grave. En face, deux Amoks dont un critique, Carbone et Avangorok. Ça va être chaud. Carbone s'active en premier et finit ma Syhée. Raphy ne recule pas assez son héros, ce qui me permet de le charger avec ma dernière Syhée. Il me la contre-charge avec son Amok, qui a préalablement kill sa poulette. Comme il a choisi de jouer en premier, je peux tranquillement jouer mon S'Ilthiss en dernier, qui en utilisant sa potion de MOU va pouvoir charger Carbone. Une fois n'est pas coutume, je gagne le jet d'autorité et choisis de résoudre le combat de S'Ilthiss en premier. Carbone est rapidement avalé par mon Champion. Et alors qu'il est encore en transit vers sa lente digestion, je poursuis sur le Guerrier Amok, remporte l'initiative, et grâce à une série de jets réconfortants, blessure grave en première instance, qui est doublée d'une seconde grave grâce à un jet de toxique réussi, le Amok est envoyé ad patres. Ma dernière Syhée ramasse la poulette qui errait seule au centre de la table.

#### Tour 4 :

Le rapport de forces est meilleur qu'au tour précédent, je ne lâche rien ! S'Ilthiss porte sa poulette depuis 2 tours, je la kill. Ma Syhée kill sa poulette aussi. Je n'ai plus les détails en tête, mais Avangorok et S'Ilthiss s'affrontent. Et grâce à une attaque toxique opportuniste l'Ophidien terrasse le champion orque. Et gros malin que je suis, je pense pouvoir faire mon 3-0, mais je ne peux plus remplir le PV avec le commandant comme il ne reste plus qu'une seule et unique Poulette sur la table...

Victoire 2-0 de l'Alliance Ophidienne.

**Adversaire :** Kylar (Griffons).

**Scénario :** Run the Poulette.

#### Déploiement :

Encore une partie, où je n'aurais pas la discipline... Et encore une compo avec du gros tir qui tache... Sauf que cette fois-ci, le scénario me permet plus de choses. J'ai deux refus en raison de mon nombre de cartes restreint. Je laisse donc mon adversaire commencer à se déployer, et il place des doublettes Gardien du Temple et Répurgateur à proximité de chacune des poulettes de sa zone de déploiement. Ma zone de déploiement ne compte qu'une seule maison derrière laquelle je peux totalement cacher mes Ophidiens. Je répartis mes Syhées : une sur mon flanc gauche, et deux sur le droit, toutes à proximité des poulettes. Il continue de se déployer de manière équilibrée dans toute sa zone, et j'y vois une ouverture. Je finis mon déploiement en abandonnant totalement mon flanc droit, S'Ilthiss, le Porte-Îcône, le Chevaucheur et mon Archer se déploie autant que possible à couvert derrière ma maison, très excentrés sur ma gauche.

#### Tour 1 :

Le déplacement des poulettes est en ma défaveur. Celle dans ma zone s'en éloignent, celles de son côté, s'enfoncent dans sa zone de déploiement. Sur ma droite, je garde le contrôle de ma poulette à l'aide d'une Syhée. Sur ma gauche, j'avance autant que possible mon Chevaucheur en profitant du couvert fourni par les décors de ce côté-ci, je fais de même avec S'Ilthiss et mon Porte-Îcône, tout en m'assurant de contrôler une poulette avec mon Commandant. Mon Archer entreprend de fixer l'attention adverse sur le centre de la table, en s'y repositionnant, après un tir infructueux.



Les tirs adverses n'ont pas plus de réussites malgré leur plus haute létalité, idem pour des tentatives infructueuses d'invocation d'Ange. Je finis avec une Syhée en grave ; Ouf ! 2 poulettes contrôlées dans chaque camp.

#### Tour 2 :

Sur le flanc gauche, les poulettes se rapprochent l'une de l'autre, poussant mon adversaire à faire avancer son répurgateur à découvert. Je profite de cet alignement d'astres pour passer à l'offensive. Mon Chevaucheur de Hyarg vient engager son Gardien du Temple, et mon Porte-Îcône son Répurgateur. Plus consciencieux que Nadjork, il n'osera pas tirer dans les combats, et j'en suis soulagé ! Je remporte les deux corps à corps, mon Chevaucheur écope d'une légère dans la baston. Saphon met quant à lui fin à l'existence de mon Archer, qui, c'est officiel, aura fait sa pire prestation depuis bien longtemps, mais ne parvient toujours pas à invoquer d'anges Sur le flanc droit, nous contrôlons chacun une poulette, sur le gauche, je contrôle les deux, dont une avec mon Commandant.



#### Tour 3 :

Il faut impérativement que je chope Saphon rapidement. Je réussis à charger son fusilier et à porter le combat dans sa zone de déploiement, mais Saphon continue de me canarder tout en reculant vers son flanc droit. Kylar réussit enfin une invocation d'Ange. Son dernier Gardien du Temple entreprend de traverser la table pour aller me contester la poulette de mon flanc droit. S'Ilthiss et le Porte-Îcône avance prudemment à couvert et en conservant chacun le contrôle d'une poulette. Mon Porte-Îcône est mis en grave par un tir d'Absolution, et j'y perds aussi une Syhée. Mon Chevaucheur de Hyarg se débarrasse rapidement du fusilier et poursuit vers un Saphon hors de portée.

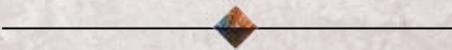
1 poulette pour Kylar, 3 pour moi avec contrôle dans la zone de déploiement adverse (bonus GA) et contrôle par le commandant.

#### Tour 4 :

Saphon joue en premier. Il abat mon Porte-Îcône, et mon Chevaucheur passe en critique, puis son ange vient engager mon Chevaucheur, pendant que Saphon va tranquillement se mettre à l'abri derrière une maison. Le corps à corps du Chevaucheur s'enlise, pas de blessures pour moi, et une grave ou critique pour l'Ange. Sur le flanc droit, le Gardien du Temple est trop court pour choper le contrôle grâce à un déplacement de poulette en ma faveur. Je contrôle toujours 3 poulettes dont & avec mon commandant. Le 3-0 est assuré.

Je ne me rappelle pas précisément la fin, mais Saphon survit à S'Ilthiss, il me semble. Mais le contrôle maintenu tout au long de la partie, m'assure de remporter le scénario.

Victoire 3-0 pour l'Alliance ophidienne.



Ca recommence, cette chochette s'est pris les pieds dans le tapis.

Même pas reculé. Je plains la pucelle qui lui mettra la pression pour coucher.

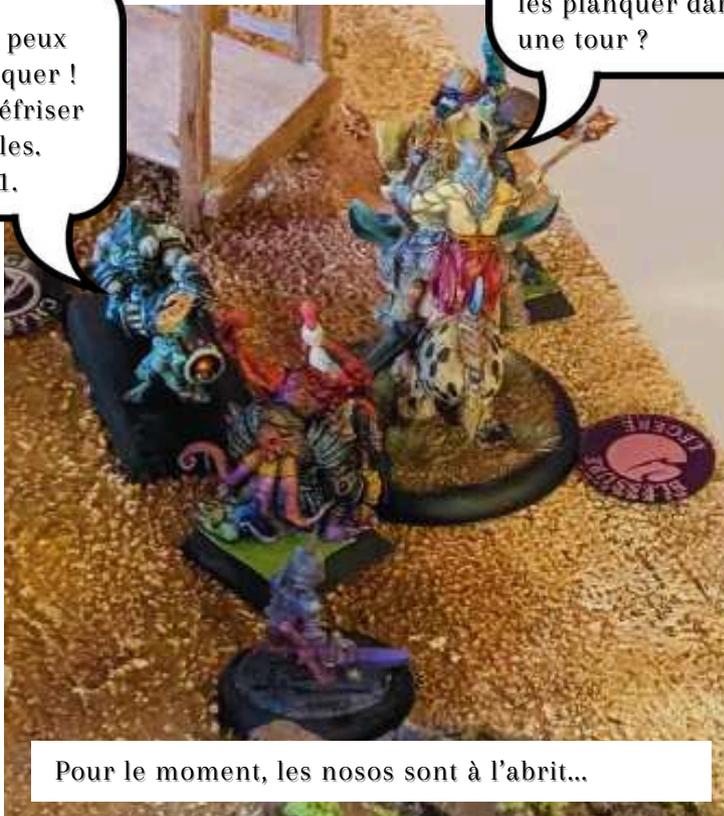
Effort maximum, ça va chier dans les casseroles ! Raaah, il va finir par reculer ce gros tas de muscle !

Eh, les gars, ne m'abandonnez pas ! Y a plein de sifflement dans le coin, j'ai peur...



Toi, à cette distance je peux pas te manquer ! Je vais te défriser les tentacules. Oups... un 1.

Hihihih... Ils sont où les nonos ? Qui as eu l'idée de les planquer dans une tour ?



Pour le moment, les nosos sont à l'abrit...



Oh, eh, touches pas à ma poulette !



## CR BOHANNON (MORTS-VIVANTS)

### Ronde 1 vs Crixus (Cynwalls) :

J'ai très peur de la boule de feu avec la valeur d'Endimyon de Mehol et son asnodule donc je déploie Janos contre un décor avec les 2 centaures tireurs autour de lui pour bloquer les lignes de vue de toute part, les pantins très avancés pour récupérer 2 coffres dès la première activation et le reste en retrait. La chance est avec moi pour ce début de partie, l'arcane Justice ne fait qu'une légère à Janos et le premier sort de la valeur est la croissance végétale donc je me retrouve empêtré dans un tas de ronces à ne pas pouvoir bouger grand-chose au T1. Comme prévu, les 2 pantins ramassent 2 coffres et, boom, la couronne sur l'un d'eux, déjà un point de victoire assuré. Je positionne comme je peux les 2 centaures lourds pour commencer à mettre une pression notamment sur Méhol qui était caché derrière un mur pas très loin tout en restant à bonne distance du Pulsar. Janos booste les tireurs avec une pyro chacun et invoque un pyrim.

Au tour 2, le Pulsar sur-boosté (notamment avec ange gardien) s'avance vers le milieu du terrain pour préparer une charge au tour suivant, je préfère prendre les devants et le charge avec les 2 centaures lourds. Des baffes sont échangées amicalement, un centaure finit en grave (ou critique) et le pulsar en grave. Les tireurs avancent pour mettre la pression sur les magiciens Cynwalls et Mehol fait une retraite rapide (je ne sais plus ce qu'à donner la valeur d'Endimyon pour la suite de la partie mais aucun blast donc ça n'a pas trop influé sur la partie, de même pour l'arcane Justice qui a dû recoller une légère à je ne sais plus qui).

Tour 3, les centaures tireurs continuent d'harcéler les magiciens ennemis en avançant franchement sur le flan gauche, suivis de près par Janos qui après avoir lancé ses sorts, va se cacher dans l'éclat de lumière ennemi pour se protéger de l'asnodule qui le suit depuis le tour 1. Le centaure indemne se désengage du combat pour laisser la place au paladin noir tandis que l'autre loupe son test et reste bloquer contre le Pulsar. Les magiciens ennemis qui ont commencé à prendre quelques blessures doivent dépenser de l'énergie mystique pour panser leurs plaies mais parviennent à continuer d'épauler le Pulsar. Le centaure qui s'est replié pour préparer un nouvel assaut au tour suivant est engagé par un akhamial (il mettra un tour de plus pour se débarrasser de cette puce). Le combat central est équilibré mais le paladin parvient à faire sauter l'ange gardien du pulsar.

Au tour 4, le champ de bataille n'évolue plus beaucoup sauf pour les pyrim qui rejoignent la mêlée et d'autres combats se créent du côté des magiciens bien affaiblies par les tireurs ennemis. Je crois que Mehol rejoint une des mêlées mais ne suffira pas à renverser la situation. Le pulsar finit par définitivement tombé malgré les soins des magiciens. Mon adversaire décide de capituler.

### Ronde 2 vs Ruby (Drunes) :

Je me déploie très mal dans le petit coin disponible sur le champ de bataille puisque, chose que je ne fais habituellement pas, je place mes tireurs à l'avant et donc exposés à n'importe quelle attaque à distance.

Je paye cette erreur rapidement puisque Ruby joue ses tireurs avant les miens (ne me demandez pas qui a gagné la DIS, mais dans tous les cas, je n'avais pas pris conscience de mon erreur et j'ai joué Janos en premier pour booster d'abord les centaures tireurs) et tente des tirs en moyenne ou longue portée qui mettent un centaure en légère (ou même grave ?). Déconcentré par cette grosse boulette, je continue en avançant inutilement mon paladin noir et là, c'est le drame. Balkron s'active en dernier, est à portée d'engager le paladin qui se fait casser en deux. Mais ce n'est pas fini, il peut poursuivre pile poil sur un joli petit pyrim sorti tout droit des flammes de Janos, et ce n'est pas fini, il poursuit sur mon centaure tireur tout neuf qui s'était reculé à couvert, et enfin se replace pour découper Janos au tour suivant... Je me débats comme je peux avec mes centaures lourds en chargeant tout ce qui me passe sous la main, je fais quelques pertes avant de succomber sous les coups d'un séide. Au tour 3 ou 4, il doit me rester plus qu'un pantin, on s'arrête là.



### Ronde 3 vs Kylar (Sessairs) :

Déploiement assez classique de mon côté avec les tireurs proches de Janos, les centaures lourds sur un flan, le paladin à l'abri et les pantins en ligne avant. De son côté Kylar déploie un régiment très compact entre un mur et la fontaine avec un paquet de guerriers à l'avant, son druide, ses protecteurs, et à l'arrière les deux champions.

Il ne se passe pas grand-chose au premier tour, Kylar avance son pack d'une dizaine de cm derrière un mur d'air, je prépare les pyro sur les tireurs et invoque un (ou peut-être même 2 pyrim) et commence à placer tout ce petit monde vers le flan gauche du champ de bataille pour tenter de contourner le mur. Les centaures lourds qui étaient partis du « mauvais » côté tournent un peu en rond, ne sachant pas trop comment se positionner pour charger sans s'exposer à Morrigan.

Exceptionnellement, le paladin s'avance pour préparer une charge dans le tas de guerriers au tour 2.

Tout va plus ou moins se jouait dans ce tour, le paladin fonce tête baissée sur un guerrier, qui sera aider par 2 autres hommes en pagne. Les tireurs balancent des fléchettes à droite à gauche et font quelques blessures qui sont vite soignées par l'eau pure de la fontaine, le(s) pyrim(s) se jete(nt) dans les mêlées en bloquant l'aide possible des champions Sessairs. Je ne sais plus trop comment c'était foutu mais, soutenu par Salaüel, je n'ai fait que des lanciers de dés destructeurs et j'ai rapidement fait un peu de ménage dans les guerriers/protecteurs.

Hurthak a pu venir aider un peu au tour suivant mais la chance ne m'ayant pas quittée, son intervention fut vaine. Les centaures lourds ont fini par rejoindre des combats à gauche à droite sans grande performance, le paladin et les pyrim(s) faisant le gros du boulot. Janos continue d'aider ce petit monde de loin car ayant été contraint de rejoindre le bord de la fontaine le plus proche après avoir subi 2 éphémères. Dépassé par une malchance continue de son côté et une trop bonne étoile de mon côté, mon adversaire capitule.



#### Ronde 4 vs Chevrouze (Lions) :

Déploiement plutôt reculé et caché des deux côtés du champ de bataille sauf pour Méliador qui peut se permettre de se placer au ras de sa zone.

Au tour 1, Janos bien caché derrière un pilier fait sa tambouille habituelle (invocations de pyrim et pyrotechnies), les centaures tireurs tentent de se placer pour pouvoir tirer sur Méliador dès qu'il se révélera ou à défaut sur les chevaliers errants, les centaures lourds avancent timidement, de même pour le paladin qui se place près de Janos pour récupérer un des furets envoyés par les pantins vers Janos. De son côté, les chevaliers avancent aussi très prudemment, un se cache derrière un buisson sur mon flan droit et l'autre suit les paladins, qui, moins peureux, commencent à approcher vers le centre de la table à l'abri de parois rocheuses en faisant fuir quelques furets dans tous les sens. Pas de chance pour moi, la femelle se retrouve juste derrière Méliador et est immédiatement capturée par un paladin. Méliador décide de rester caché, amassant les gemmes pour des fourberies au prochain tour.

Et ça ne loupe pas, il entre en scène dès le début du tour 2 et balance une tempête sur un centaure lourd qui ne prend pas grand-chose (une légère ou un sonné ?) puis sur un centaure tireur qui se trouvait juste à côté, il subit une grave. Il fait ensuite un petit mur de lumière devant lui pour se protéger des tirs.



Les pantins avancent vers le centre du champ de bataille, en envoyant les furets vers l'arrière. Le pantin de droite s'attire les foudres de 2 chevaliers qui le chargent. Et là, Janos entre en scène et surprend l'armée ennemie en forçant un centaure lourd à marcher, celui-ci se trouvant maintenant à portée d'engager Méliador, ce qu'il ne tarde pas à faire. L'autre contre-charge un des chevaliers en se plaçant au plus loin pour éviter la poursuite du copain qui ne fera certainement qu'une bouchée du pantin. Comme prévu, le pantin ne tient pas et le chevalier se replace pour continuer sa percée pour le prochain tour. Pas de chance, le centaure embroche le premier chevalier et se replace derrière les fesses du deuxième sans l'engager.

Le combat entre le magicien et le centaure est vite terminé, Méliador prend 2 graves et s'envole vers les cieux sans profiter de son corps astral.

Je gagne la discipline au tour 3, le centaure charge donc le chevalier qui subira le même sort que son allié au tour précédent. Tandis que les paladins tentent de venger leur magicien, ils y parviendront malgré le soutien des pyrim(s) mais eux aussi finiront par rejoindre les morts. Le dernier paladin s'accrochant fermement à sa furette, tente de fuir l'armée qui lui court dessus en se cachant derrière un bâtiment. Ce sera peine perdue et il succombera à 2 flèches.

La fin exacte n'a pas trop d'intérêt puisque Chevrouze m'a trompé pour finir sur un 2-0 plutôt que 3-0. Non, on n'a pas re-regardé le scénario et la furette ramassée par le centaure lourd à la fin du T5 a réussi à lui faucher compagnie T6, on pensait que c'était à l'entretien alors que c'était à son activation. Elle aurait donc pu être rattrapée par un autre mort-vivant à proximité.



#### Ronde 5 vs Butters (Dévoreurs) :

On se déploie tous les deux plutôt caché, ayant peur des tireurs adverses. Je place mes 2 centaures lourds à l'avant de mes troupes, faisant écran pour les tirs ennemis.

Butters gagne la discipline, booste le mouvement d'un chasseur de Vile-tis pour lui permettre de s'avancer pour tirer à portée moyenne sur un des centaures lourds, ça touche, il prend une critique, aïe. Il se place ensuite à l'abri derrière un obstacle au centre du champ de bataille. L'étoile de la bête du deuxième ira ricocher dans un mur avant de revenir dans la main de son propriétaire qui recule au côté de Nemetis. Un carnassier reste à couvert derrière un mur, en compagnie du maître des carnages, pendant que le deuxième tente une approche sur mon flan droit en restant dissimulé par des obstacles.

Je ne sais pas comment sortir de ma zone et de prendre de la place sur le champ de bataille, la pression du chasseur avancé m'empêche de réellement bouger. Janos se décale vers le flan droit, presque caché au coin d'un mur et lance quelques sorts. Les centaures lourds et tireurs ainsi que le paladin ont les genoux qui tremblent d'avoir vu un boomerang découpé un gros morceau d'un des leurs, et se placent timidement. Les pantins s'avancent pour tenter de venir gêner les tireurs par la suite.

Au tour 2, ce sont de nouveaux les dévoreurs qui gagnent la discipline et les chasseurs viennent au corps à corps, un engage Janos et l'autre un centaure archer, c'est le drame. Les autres loups sortent de leurs cachettes et commencent à avancer vers moi, je me retrouve bien vite enfermé. Je me débats pour sauver mon magicien sans pouvoir charger son rival mais tente malgré tout de l'engager avec le centaure blessé, le paladin et les pyrim(s). L'autre centaure lourd vient aider son collègue archer à se débarrasser du chasseur. Quelques coups d'armes sont échangés dans les mêlées mais le front n'évolue pas trop sauf pour le chasseur qui perd la partie contre les 2 centaures.. Il faut que je reprenne les devants ou les morts-vivants vont vite retournés à la terre.

Je parviens enfin à jouer en premier, un pantin vient bloquer le carnassier qui approchait au centre, le centaure lourd charge le maître des carnages qui arrivait par la droite. Janos se désengage pour continuer son soutien mystique et combiné au l'appui des pyrim(s) dans les mêlées, j'arrive à bout de la plupart de mes adversaires. A la fin du tour 4, chaque camp compte ses pertes... Debout, il reste Janos, un centaure lourd, le paladin noir, un pantin et un centaure tireur alors qu'en face, il n'y a plus que Nemetis

qui se prépare à défendre l'espion ennemi coûte que coûte.

Les forces d'Acheron s'avance donc groupées pour préparer le dernier assaut. Nemetis se retrouve contraint de charger le centaure lourd pour éviter qu'il ne le fasse, le paladin et le pantin se jettent dans le combat pendant que l'archer squelette court libérer son otage.

Fin de partie, les morts-vivants triomphent !

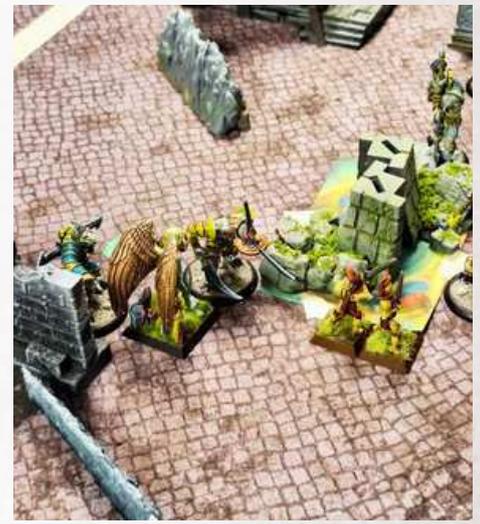
## CR BUTTERS (DÉVOREURS)

### Ronde 1 vs Exécuteur (Ophidiens) :

Je cours sur le max de trésors pour ouvrir celui qui coupe les lignes de vue, le 3ème sera le bon, Serum est dans le vent avec son 18. Ensuite il y aura une grosse mêlée au centre qui verra tomber pas mal de monde des deux côtés, avec des tirs osés de Serum dans la mêlée. vers T5 Serum prend un des deux derniers coffres pour empêcher mon chasseur de l'ouvrir, c'était le 6 bybye le sac à main. Finalement ça se joue sur une défense sortie de nulle part de l'apostat d'aironce pour parer un coup de maître de Nemetis, ça fait 2 coffres à 1 donc 0-1 score final.

### Ronde 2 vs Crixus (Cynwalls) :

Melhol joué agressif commence par se mettre une critique tout seul avec l'arcane justice. ^^ Les elfes ont délaissé le flanc à ma gauche donc je peux placer ma statuette direct, et dézinguer les akhamials qui couvraient la zone. Je fais l'erreur de viser l'émissaire pour tomber l'ange gardien du pulsar au lieu de terminer Melhol, ce dernier sera soigné et continuera à m'embêter. Nemetis passera 3 tours à échanger des aimabilités avec Maelyn au CaC sans réussir à la blesser une seule fois. Mon deuxième carnassier aura passé toute la partie contre le pulsar et Melhol. Finalement rejoint par le maître des carnages il finira par les avoir et placer sa statuette au T6 dans la deuxième idole. Résultat 3-0.



### Ronde 3 Chevrouze (Lions) :

Un tir de chasseur met un cavalier en critique d'entrée, le maître des carnages surboosté ira le finir et poursuivra sur un paladin qui était à côté. Mémé jouera toute la partie fond de court et prendra 2 blessures sur éphémère, mais il bloquera bien les loups à coup d'invoc d'élémentaire et de murs. Une grosse mêlée autour de la fontaine nous occupera la majeure partie du temps et finalement un carnassier arrivera T6 à déborder sur le côté pour attraper Méliador et en faire de la viande hachée. Résultat 3-0.

### Ronde 4 Kelen (Griffons) :

Saint juste déployé agressif sur un côté me laisse commencer, Némétis charge le familier qui était derrière et bloque la retraite du coco, lui collant une légère à la mort du familier. ses boules de flamme ne feront rien de la partie si ce n'est quelques légères soignées par le maître des carnages. Les chasseurs affaiblissent l'ennemi tout en rabattant les furêts de mon côté, l'obligeant à avancer avec Vedath. Ce dernier retournera dans l'ombre après un corps à corps contre les 4 gros dévoreurs, qui le désossent avant qu'il n'ait pu en placer une. fin de partie Saint juste est bloqué par un carnassier et les autres loups portent les marqueurs, résultat final 3-0.



### Ronde 5 vs Butters (Dévoreurs) :

J'arrive à blesser un centaure lourd sur un tir de la chatte mais ses archers boostés me font peur, j'avance donc très prudemment 1 carnassier bien caché mais les autres ne peuvent pas suivre. au T2 j'arrive à bloquer ses menaces en envoyant me chasseurs au CaC puis mon carnassier qui rejoint sur le paladin dans la même mêlée que Janos, les MV tiennent et finissent même par avoir raison de mes dévoreurs, mon deuxième carnassier a tenté un débordement de l'autre côté mais il sera attrapé et tué à l'usure également. Le maître des carnage quand à lui n'a pas fait un pli sur une charge d'un centaure lourd. Nemetis resté en retrait pour garder le prisonnier ne pourra pas bloquer les 2 centaures + paladin qui arrivent sur lui (avec la marche forcée de Janos en prime). Il choisit de foncer dans le tas pour s'offrir un dernier bain de sang (et s'en sortira plutôt bien d'ailleurs). Le prisonnier est libéré au T6 par le centaure archer resté en retrait du corps à corps. Résultat 0-3.



### CR SLAANESHCHILD (DRUNES)

#### Ronde 1 vs Castor2xtrem (Orques Béhémots) :

Dès le début, on sent que la finesse est au RDV. Scénario des statuettes. Je m'en sors avec une égalité juste parce que j'ai préféré mettre les statuettes en premier, sinon il me table rase. Mais bon c'était serré comme un enfant de cœur.

#### Ronde 2 vs Crixus (Cynwalls) :

Scénar de la fontaine, autant vous dire qu'on avait plus prévu de pisser dedans. (la fontaine, pas Crixus), idée saugrenue, je décide de jouer le scénario et je fonce sur la campouse qui balance des sorts avec mon Balkron. Un bruit sec "craaaack", le pantalon de l'elfe se déchire sur une fente, et là, tout bascule pour lui. Sa colonne vertébrale vint s'ajouter au fouet du seigneur formor. Mais fourbe qu'il est, jouant de tous ses sorts, il réussit à se sortir de cette mauvaise passe et à remonter tout le reste de ma bande avec son pulsar sur vitaminé, il me table rase à nouveau, mais cette fois-ci en remplissant le scénario !! Bravo !

Bref une très bonne après midi avec vous ! La prochaine fois, un peu de magie ne me fera pas de mal ! Merci pour l'invitation Samko !!!! Content d'avoir pu rencontrer tout le monde ! Biz

