



CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONIE

NEWS

Confédé.

ÉVÉNEMENTS

Calendrier, Tournois.

CONFÉDÉ

FAQ, Discord.

PEINTURE

Concours.



NEWSLETTER

Juin 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

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 Rouge03

ÉVÉNEMENTS

Calendrier 202504

Tournois à venir.....05

Dictons d'Aarklash - solution07

Tournois de Montpellier08

CONF'FÉDÉ

FAQ18

A suivre sur discord19

Fluff - Roman sur Cadwallon par Danny - Chapitre 220

PEINTURE

Concours Montpellier 202523

Concours de Mai 202524



LES NOUVELLES DE LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

Les températures estivales sont là, les sessions de peinture peuvent devenir compliquées pour beaucoup, mais les évènements ludiques sont nombreux, alors sortez de chez vous !

Les 17 et 18 Mai ont eu lieu notre tournoi « Aarklash Forever », à la Baraka Jeux de Montpellier. Vous retrouverez les compte-rendus dans les pages qui suivent. Je vous laisse les découvrir.

Nous serons présents et ravis de vous accueillir autour de nos tables de démonstration lors du salon de Versailles, le World Model Expo, les 4, 5 et 6 Juillet, ainsi qu'au HammerTime à Lomme, les 27, 28 Septembre.

La première édition de notre tournoi du Nord, « Nord-Dan-Kâr, Eul'Tournoi », se déroulera ce week-end, les 27-28-29 Juin à Maretz (59). Un tournoi sous influences gobelines, où les surprises et le fun seront à l'honneur. Batailles de boules de neige au mois de Juin et Courses folles en roue libre au menu !

Les 26-27-28 Septembre, Moëlan-Sur-Mer (29) aura lieu la première édition de « A boire ou Aarklash ! », tournoi Conf'Fédé de Bretagne. Pension complète prévue par les organisateurs, venez profiter de la douceur du climat breton en disputant des escarmouches épiques !

D'un point de vue associatif, la Confédération du Dragon Rouge Francophone a réalisé son Assemblée Générale ordinaire le 20 Mai 2025, reconduisant son bureau actuel, tout en le renforçant avec l'arrivée d'un nouveau membre. A noter la mise en place d'un partenariat avec la boutique en ligne de Philibert, qui permet à nos adhérents de bénéficier d'une remise de 10 % lors de leur commande. Pour y avoir droit, rien de plus simple, il vous suffit d'adhérer à la CDRF, et de donner votre consentement pour le partage de vos coordonnées (nom, prénom, et e-mail) en cochant la petite case en fin de formulaire d'inscription.

Nous sommes actuellement en rupture de tirage pour notre figurine hommage « Saurdak, l'Or Encaisseur ». Si jamais vous souhaitez obtenir le vôtre, n'hésitez pas à vous faire connaître, par exemple par mail (commande@confederation-dragon-rouge.fr), et nous procéderons à de nouveaux tirages lorsque nous aurons atteint un minima de commandes.



CONF'FÉDÉ

LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE

ÉVÉNEMENTS

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



TOURNOIS CONFRONTATION

VENDREDI 27 AU DIMANCHE 29 JUIN

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

59238 MARETZ

POUR-DAN-KAR EUL'TOURNOI

VENDREDI
ACCEUIL ET SOIRÉE JEUX
SAMEDI
DÉBUT DU TOURNOI 2 RONDES
MULTIJOUEUR EN SOIRÉE
DIMANCHE
FIN DU TOURNOI 2 RONDES

ÉDITION CONFÉDÉRATION

TOURNOI ORGANISÉ PAR
LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE
AVEC LE SOUTIEN DE MONOLITH BOARD GAMES

INSCRIPTION ET DÉTAIL DU TOURNOI : CHEVREFEUILLES@HOTMAIL.FR

MONOLITH





TOURNOIS CONFRONTATION

26-27-28 SEPTEMBRE 2025

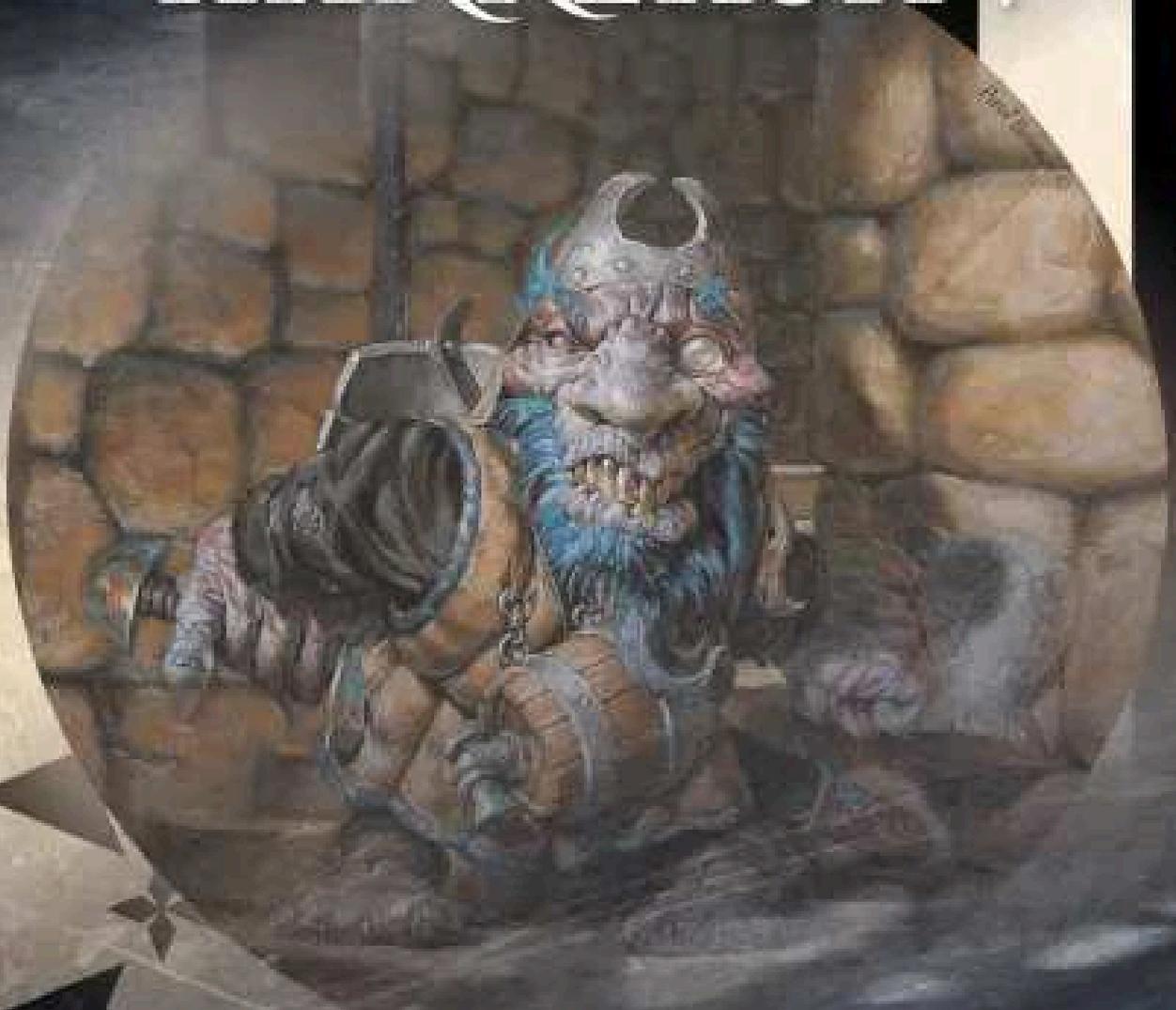
BRETAGNE - GÎTE "STEREN AR MOR"

32 KERVETOT, PORT DE BRIGNEAU

29350 MOËLAN-SUR-MER

EDITION CONFÉDÉRATION

À BOIRE OU AARKLASH !



PREMIÈRE ÉDITION

ORGANISÉ PAR LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE
AVEC LE SOUTIEN DE MONOLITH BOARD GAMES
INSCRIPTION ET DÉTAILS DU TOURNOI :

ABOIREOU&AARKLASH@GMAIL.COM



MONOLITH



SOLUTIONS

DICTONS D'ARKLASH



HORIZONTALE

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.

VERTICALE

2. Gnâââ gnâââ Gnââââ !
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 MONTPELLIER DU 17-18/05/2025

CLASSEMENT DU TOURNOI

- 1/ Aoidos (Lions) : 37/+1063
- 2/ Nico (Morts-vivants) : 35/+1378
- 3/ Lohu (Morts-vivants) : 24/-167
- 4/ Bobby74 (Wolfens) : 23/-65
- 5/ Maël (Nains TNB) : 22/+385
- 6/ Warfy (Dirzs) : 19/-403
- 7/ Asmo (Nains TNB)
Feez Nains de Bran ö Kor (Orques BoK) : 16/-171
- 8/ Kyrdael (Dévoreurs) : 9/-546

Et voilà. Le temple est en miettes, les statuettes sont légèrement fendues (mais toujours magiques), et les gardiens... disons qu'ils ont connu des jours plus lucides.

Les dés ont roulé, les tables ont tremblé, les sandwiches avec d'étranges sauces ont été ingurgité – et au milieu de tout ça, vous avez livré bataille avec panache... et parfois une audace stratégique très discutable.

Des flammes d'Arakan aux marécages d'Achéron, des sables collants de Bran-ô-Kor aux laboratoires crasseux de Dirz, vous avez tout donné. Il y eut des trahisons, des révélations, des cris d'agonie, de la mauvaise foi et beaucoup de rire.

Trahisons inattendues, jets de dés absurdes, règles inventées pour le tournoi : tout y était.

Mais surtout... il y eut des héros.

Aoidos

Le tournoi s'achève en apothéose pour le plus zélé des gardiens. Guidé par la lumière divine d'un artefact complètement déséquilibré, et peut-être par la Loi elle-même (ou un coup de pouce de l'univers), Aoidos décroche la victoire. Et ce, sans jamais renier sa loyauté envers Arakan.

Nico

Il avait disparu l'an dernier... pour mieux revenir cette fois tel un fléau nécrotique. Avec une précision chirurgicale et une nécrose du fair-play tout à fait assumée, Nico a transformé les champs de bataille en cimetières... puis en armée.

Lohu

En pleine transe mystique depuis le scénario 4, Lohu a su dompter sa folie pour en faire une arme. Après un démarrage discret, il s'est mis à purifier les champs de bataille.

Bobby74

Son Worg hurlait, sa peinture brillait, et ses Wolfens ont lacéré les rangs ennemis avec une élégance sauvage. Bobby74 confirme : on peut être artiste et boucher à la fois.

Maël

Nouvelle recrue, Maël a manœuvré ses ingénieurs barbus avec une maîtrise surprenante, forgeant sa place au panthéon des stratèges dès sa première bataille.

Warfy

Il aura bien commencé le tournoi... avant de se faire disséquer par la Loi (Aoidos) et incinérer par la Mort (Nico).

Asmo & Feez

Ils ont tout donné. Enfin, surtout du temps à arbitrer, à répondre pour la 18e fois à "on peut tirer dans le dos d'un cadavre invisible ?", et à courir après des feuilles de scores égarées. Évidemment qu'ils auraient gagné. Mais bon, l'organisation, ça prend de l'énergie. Et comme ils sont humbles (et qu'ils voulaient pas humilier tout le monde), ils ont volontairement joué à 20% de leur puissance réelle.

Kyrdael

Début prometteur, fin tragique. Kyrdael a connu la gloire, puis la chute. Mais il est venu de Marseille, avec pour mission de relancer le dragon sur la ville de la bonne mère.



Kyrdael et ses Dévoreurs



Asmo et ses Nains TNB



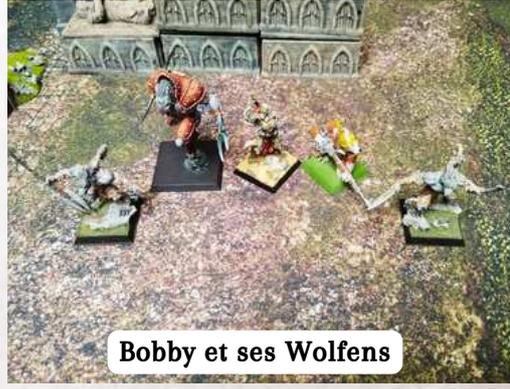
Nico et ses Morts-vivants



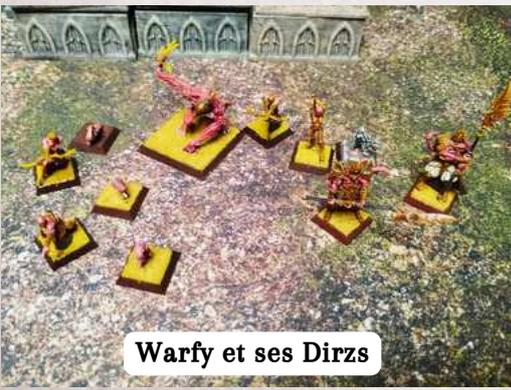
Feez et ses Orques BoK



Maelstorm et ses Nains TNB



Bobby et ses Wolfens



Warfy et ses Dirzs



Lohu et ses Morts-vivants

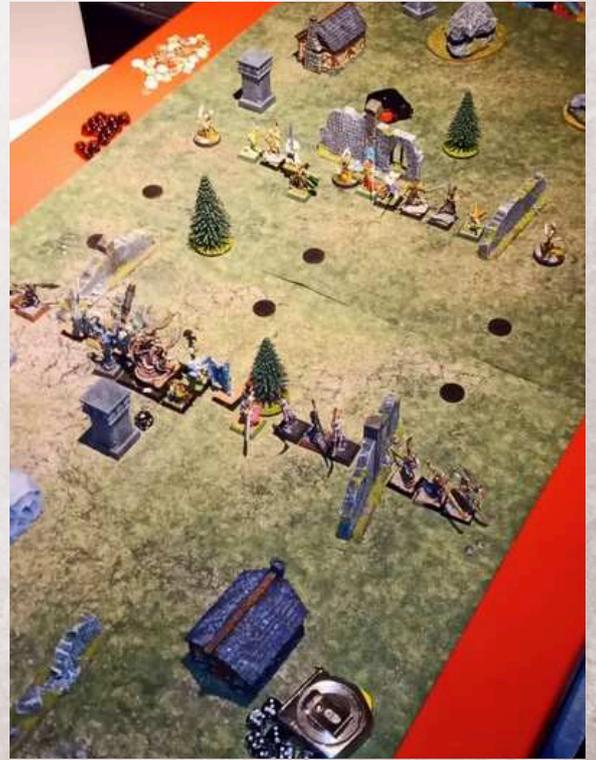
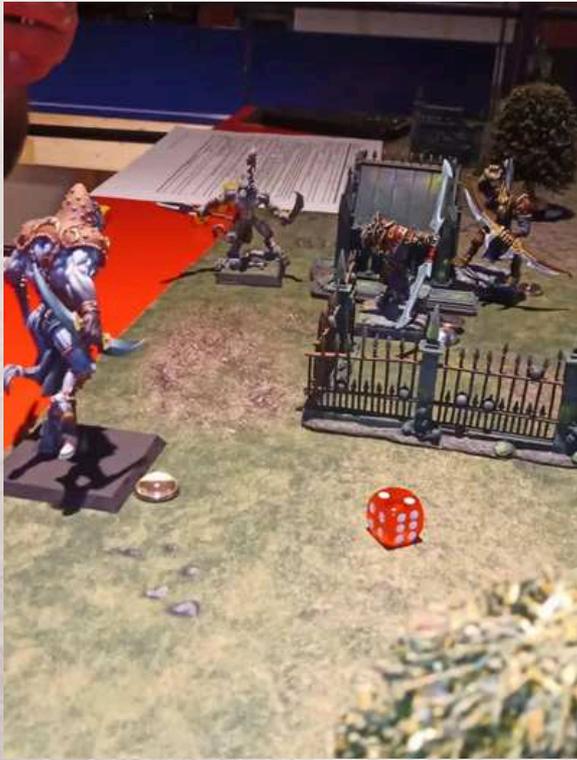


Aidos et ses Lions

Tables de tournois







Oh, mais ça
pu le chien
mouillé ici !

Pfff... je sens
que le repas
va être
allégé.

Promenons-
nous dans les
bois,
pendant que
nos os font
click, clack,
clock...

Jouer, à cache-
cache, j'adore ça
! 1, 2, 3, 4...
Coucou petit, où
es-tu ?

Aller, ce n'est
qu'un élémentaire,
ça mort sera très
rapide, n'est pas
Watson ?

Les nains, c'est
des tout petits
casse-dalles, je
vais encore
avoir les crocs !



Trouvé, pour
une fois tu
m'as pas vu
hein !
Tu vas voir de
quelle hache je
me chauffe.

Mmmmh...
Aujourd'hui, au menu,
c'est boullie d'armure !

Moi, je vais lui
vapoter dans le
nez à celui-là !
Il ferait mieux
d'aller voir la
manucure.



CR AOIDOS (LIONS)

Voilà mon compte-rendu des 5 parties que j'ai pu disputer ce week-end pour la quatrième édition du tournoi Aarklash Forever ! à Montpellier. Tout d'abord un grand merci à Feez et Asmo pour leur organisation impeccable durant ces deux jours. Des scénarios intéressants et variés, présentés dans une campagne narrative pleine d'humour. C'était top !

Ma compo Lions d'Alahan :

J'ai voulu jouer l'originalité en prenant un champion qui se voit rarement sur les tables : Arakan le justicier, combattant dangereux en charge avec son Assassin et son Attaque de 8 mais très risqué car monté sur une Résistance de 6. Heureusement, je lui ai mis son artefact « l'épreuve de loyauté » qui lui permet de faire « profiter » un copain à proximité de tout jet de blessure qui lui est destiné. Et pour assurer son coup de maître assassin, une rune de volonté suprême.

Pour l'accompagner et prendre les coups à sa place, 3 paladins et deux gardes royaux, car bah c'est quand même respecter l'esprit lion de mettre quelques armes/armures sacrées ! Ensuite un peu de tir avec 3 archers d'Icquor. Et bien sûr un mage pour booster/soigner/déplacer tout ce beau monde. Au départ j'avais mis un serviteur de la chimère qui s'est finalement retrouvé upgradé en Sardar le pur car il me restait quelques points (toujours bien la possibilité d'un petit sort en plus via une maîtrise des arcanes). Pour finir, deux étincelants pour scotcher tour 2 ou 3.

Ronde 1 vs Maël et ses Nains de TNB sur « Brûlez-les tous » :

Il a une compo full vapeur très mobile (3 chevaliers d'Uren !) et qui tape fort grâce à la vapeur et bien sûr des résistances entre 10 et 12. Je me dis qu'il va falloir sortir des doubles car ma compo ne dépasse pas le 7 en force.

Mon groupe destiné à brûler la maison d'en face et occuper la tour du centre comporte la majorité des forces de ma compo, soit Arakan, Sardar, les 2 GR (l'un des 2 porte la torche) et un paladin. Je déploie les 3 archers et deux paladins autour de la maison à défendre afin de proposer un comité d'accueil censé ralentir son groupe d'assaut incendiaire le temps que le gros de ma compo maîtrise le centre et puisse venir à la rescousse (je compte sur la marche forcée de Sardar).



Les deux étincelants sont déployés au centre pour aller là où on aura besoin d'eux. En face, les 3 chevaliers d'Uren sont répartis équitablement (1 à gauche, 1 à droite, 1 au centre) et de même pour les 2 météores. Lothan rejoint le groupe d'assaut nain et un thermo-guerrier protège la maison naine.

La partie commence avec 6 tirs d'archers de loin qui mettent 2 blessures légères. Pas mal pour des arcs face aux grosses armures naines. Un chevalier d'Uren charge un paladin qui s'est trop rapproché de la maison à incendier. Contre charge d'Arakan, le chevalier finira en critique. Au-dessus de cette mêlée un météore descend en piqué et se plante aux pieds de sardar (1/2 cm trop loin pour la charge en piqué sur sardar, ouf !). Un garde royal se rue sur le thermo-guerrier et le tue pendant que son copain va incendier la maison. De l'autre côté, Lothan et l'autre météore foncent sur la maison et élaguent les rangs lions. Un étincelant bloque le chevalier porteur de flamme un tour mais ça ne sera pas assez pour l'empêcher d'allumer le feu tour 3. Le troisième chevalier pique un sprint boosté à la vapeur pour tenter d'éteindre sa maison en feu mais le garde royal reste solide face à sa charge et le nombre de compteurs est déjà trop élevé.

Fin de partie, Arakan et l'autre GR contrôlent la tour pendant que les deux maisons se consomment. Victoire 2-1 pour les lions avec un faible GA car très peu de pertes dans les deux camps.



Ronde 2 vs Feez et ses Orques de BOK sur « Escorte » :

(Pas du tout le scénario Confédé. Là il faut se battre pour contrôler un gardien au centre et le protéger de l'infâme Pyotr, un abominable Mort-vivant (très costaud et très rapide !)

Feez me présente une compo fluff tirée du clan orque avec Gorak la brutasse, Dayak le tank, Carbone œil de lynx, Tamaor le mage menant son état-major, 2 traqueurs chacal et 3 traqueurs normaux. Mon déploiement n'est pas au mieux car j'ai mis mes lions en ligne avec mes GR décalés par rapport au gardien à aller contrôler, car j'attends fermement le Pyotr. Mais quand je me rappelle qu'il n'apparaîtra qu'au tour 2 et qu'en plus il ne peut atteindre le gardien qu'au tour 3, je comprends mieux pourquoi Feez a placé ses orques en pack de rugby face au gardien. Heureusement Sardar pallie ce problème en rapprochant le GR le plus éloigné grâce à une marche forcée au T1.

Après quelques échanges de tirs entre archers et carbone, les traqueurs passent à l'action en allant se coller au gardien et découvrir Arakan. Ce dernier charge un traqueur en se collant aussi au gardien et se fait contre-charger par un traqueur chacal, qui lui-même se fera charger par les paladins, qui eux-mêmes seront chargés par Gorak ! Viennent se rajouter les deux Gardes Royaux qui étaient pile à 20cm, et on obtient une belle mêlée de 10 combattants autour du gardien qui doit se demander ce qui lui arrive !

Gorak la brutasse prend l'initiative, persuadé de dégommer le paladin qui lui fait face pour poursuivre sur l'autre puis sur Arakan grâce à son implacable. Mais le malheureux, mystifié par l'épreuve de loyauté tape sur les gardes royaux à l'autre bout de la mêlée et Feez manque de chance, tapant systématiquement dans les jambes, laissant un garde en légère et l'autre en grave.

En retour, et via les poursuites, deux traqueurs et un traqueur chacal mordent la poussière, permettant aux lions de contrôler le gardien. Après quelques soins de sardar sur les GR et le scotch de Dayak et un traqueur par les étincelants, ça commence déjà à sentir le roussi T2 pour les orques qui perdent Gorak et l'état-major. Mais pas le temps de continuer. On en reste là.

Victoire des lions 1-0 avec un beau GA.

Ronde 3 vs Nico et son infâme compo Melmoth/Athakor sur « A la recherche des statuettes » :

(Même chose que le scénario confédé « A la recherche des mandragores »).

La compo de Nico, je la connais, je l'ai déjà affrontée il y a deux ans. Combattre 20 combattants tous avec +3ATT et +3FOR à chaque tour, c'est très chaud. C'est un rouleau-compresseur qui n'a qu'un point faible : Melmoth (relatif vu comme il est boosté via le blason des obscurs !) qu'il faut tuer en une seule phase de combat car après il se fait régénérer par des nains zombies à côté de lui... Nico est en confiance, ayant tablerasé ses deux précédents adversaires, et il me dit avoir tué Janos tour 1 avec Melmoth face à Laurent. Un espoir me vient... Nico n'hésitera pas à exposer Melmoth si un joli appât se présente à lui. Arakan se tourne vers Sardar : « Bon le vieux, fini de rester planqué derrière les autres au prétexte d'être un combattant de support. Pour cette bataille, tu avanceras devant tout le monde ! »

Le déploiement de Nico est une ligne assez symétrique : 3 squelettes en armures aux extrémités droite et gauche pour aller chercher les statuettes, 3 anges de chaque côté de son bloc du centre constitué de Melmoth, Azaël, Liche, Fossoyeur, Nains dégénérés. En face, je fais pareil, en ligne avec un archer + un étincelant + un paladin de chaque côté. Au centre Arakan (un peu en avant grâce à son éclaireur), Sardar et les deux GR. L'escarmouche commence par qqs tirs d'archers qui forcent le fossoyeur à se jeter à couvert. Les archers ramassent les statuettes de leur côté et les squelettes du leur.



Ensuite Sardar met une marche forcée sur un GR et avance tranquillement pour se placer à 25cm de Melmoth. Azaël s'active ensuite, déclenchant une marche forcée sur Melmoth qui avance pour se cacher derrière un sapin (eh on t'a vu !).

Melmoth à portée, Arakan et un garde royal font une charge combinée afin de tenter de tomber le porteur de l'Athakor ! Tout marche comme sur des roulettes, Arakan envoie deux coups de maîtres sur Melmoth, et le garde, ainsi qu'un paladin qui trainait pas loin, encaissent les coups du guerrier crâne... (vraiment fort cette « épreuve de loyauté », ça vaut bien ses 27PA !) A la fin du combat, Melmoth n'est plus ! Les mouvements de poursuite voient le décès du fossoyeur et de la liche, et le deuxième garde royal tue les deux nains dégénérés. Le centre du dispositif achéronien n'existe plus. La suite de la partie va voir les MV tomber au fur et à mesure sous les coups des lions, malgré Azaël qui lance éphémère/5 sur Arakan avant de s'enfuir avec un squelette en armure qui porte l'un des objectifs de scénario.



Mais tour 5 et à la fin du temps de jeu, ils se font rattraper et le squelette meurt sur le dernier coup d'un garde royal (4 dans les jambes, pile la légère pour le finir et passer d'un 2-1 à un 3-0 !).

Victoire des lions 3-0 avec le plus gros GA de mes 5 parties car il ne reste qu'un squelette sur le champ de bataille à la fin.

Ronde 4 vs Warfy et ses alchimistes de Dirz sur le scénario « Monolithe » :

Le but du scénario est de placer des marqueurs de contrôle à chaque tour sur un monolithe central et sur 4 gardiens répartis en carré autour de ce monolithe. Warfy a une compo très solide menée par sasia II à pied orientée terre (guerrier d'alphax, substrat de cristallite, croissance végétale...), avec une bête nemesi, des arbas, des pestes, des kératis et deux clones des dunes. Nous commençons la partie à 50cm l'un de l'autre, ce qui n'empêche pas deux archers de faire deux touches sur la bête pourtant planquée derrière un arbre. Mais ça ne fera que des sonnés. De chaque côté on avance pour aller contrôler les gardiens les plus proches. Grâce à la marche forcée et l'éclaireur d'Arakan, les lions prennent aussi position autour du Monolithe, contesté par un Kératis et deux pestes qui vont vite trépasser. Mais la bête est à l'affut... Malgré un fléau céleste pleine puissance que lui envoie Sardar (la mettant en grave), sous substrat de cristallite, elle traverse une maison et arrive dans le dos de Sardar. Un fois encore, l'épreuve de loyauté va lui sauver la mise en déviant les coups sur un archer à proximité et sur les gardes royaux. Un paladin fonce sur un arba et poursuit sur sasia et un gardien du côté dirz, mais sasia est une mage dirz, donc qui se défend très bien au Càc avec son mutagène. Elle met le paladin en grave puis vient se coller au gardien pour conserver le point de victoire dirz. En même temps elle envoie une double croissance végétale dans le coin d'Arakan, bloquant une bonne partie de la compo lion. Mais un étincelant la charge en piqué au tour suivant, donnant le contrôle aux lions sur le gardien Dirz.

Fin de partie 2-0 pour les lions et un GA quasi-nul.

Ronde 5 vs Bobby74 et ses wolfen d'Yllia sur le scénario « Des griffes de la folie » :

L'objectif du scénario est de ramasser deux statuette magiques (1PV chaque) tout en raisonnant les 4 gardiens placés à intervalles réguliers sur la ligne médiane longue de 120cm. Ayant une compo qui doit rester relativement groupée, j'essaie d'assurer le 2-1 en plaçant presque toute ma compo en face d'une des statuette, comptant sur le nombre pour gagner le PV des gardiens. Un seul archer tente de contester l'autre statuette. Bobby place ses deux traqueurs face à ma compo, le Worg avec croc des étoiles (Aïe ! Pas d'« épreuve de loyauté » contre son effet !) et Lykaï au centre, et Ashan Tyr face à l'autre statuette.

La partie commence violemment par un tir de Lykaï dans le thorax d'un garde royal le mettant en critique ! Riposte d'un archer mettant une flèche entre les deux yeux de Lykaï ! (6-6). Ashan Tyr part ramasser la statuette de droite. Les traqueurs et le Worg chargent les paladins et archers qui se sont approchés pour ramasser la statuette de gauche et discuter avec les gardiens. Les gardes royaux contre-chargent les traqueurs et Arakan le worg. Presque un statu quo entre Arakan et le Worg, ce dernier parant le coup de maître assassin d'Arakan, et Arakan parant le croc des étoiles du Worg grâce à sa rune de volonté suprême. Juste un archer arrive à porter un coup enlevant le jeton énorme du Worg. Les traqueurs ne résistent pas contre pas aux assauts des gardes royaux et paladins. Le tour suivant voit le décès du Worg, la dernière légère lui étant assénée par un étincelant enragé. Ashan Tyr, après avoir tué l'archer qui lui faisait face court se planquer dans un coin du terrain. On décide donc d'arrêter car elle court vraiment trop vite pour mes lions !

Victoire 2-1 pour les lions avec un GA conséquent.



Je finis donc en tête du tournoi avec une compo agréable à jouer même si elle obligeait à jouer relativement groupé. Elle s'est en tout cas avérée redoutable sur les scénarios où l'on jouait sur la largeur !

Encore un grand merci aux organisateurs pour ce super week-end de Confrontation (une quinzaine d'heures de jeu, c'est cool ! ^^) et à mes adversaires pour leur fair-play et la bonne ambiance. Enfin un grand merci à Monolith pour leur belle participation aux lots du tournoi. Ça va jouer à Claustrophobia 1643 dans le cercle de joueurs montpellierains dans les semaines qui viennent ! 😊 (Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est le « Hybrid » de l'univers d'Helldorado)

CR ASMO (NAINS TNB)

L'appel de l'épique fut entendu et les rancunes mis de côté dans cette alliance avec le clan d'Orques traqueur.

Round 1 vs Bobby et ses cinq Wolfens sur « Brûlez-les tous » :

Dès le déploiement, il est clair que les Wolfens veulent voir brûler toutes les maisons sans détour, Autant la mienne que la sienne laissée sans défense.

J'en profite pour rendre aérodynamique mon chevalier d' Uren afin qu'il puisse brûler, dès le T1, sa maison puis calmer le centre de la table face à ses traqueurs puis Lykaï, avec l'aide du reste de mon armée positionnée au centre. À l'exception d'Hirh-Karn, restant à couvert derrière ma maison, ainsi que Kahinir avançant à couvert pour attirer les Wolfens. Mais ce dernier n'attira que des balles de gros calibre, le forçant à se rapprocher de Bal-Torg pour quémander des potions de soins.

Hirh-Karn seul, saisit l'opportunité d'un mauvais placement pour engager en 1v1 le Worg, avant qu'Ashan Tyr ne soit là, pour le combat le plus épique de tous les temps. Ce fut dur pour les deux joueurs. La chance commença avec Hirh-Karn réussissant à casser le Croc des Étoiles, puis finit avec le demi-Dieu Worg frappant gravement ce minuscule mortel sans rien subir dans l'échange.

Les tours suivants, blessé et seul face au Worg et Ashan Tyr, qui en profita au passage pour brûler la maison, il prouva sa réputation d'enragé : La chance revenant à lui, il résista suffisamment de tours pour permettre à son escouade de contrôler la tour du centre et de finir victorieux 2-1, avec uniquement la perte d'un arbalétrier.

Ronde 2 vs Warfy et ses clones aberrants « à la recherche des statuette » :

Les Dirz se déploieront sur les starting blocks, et j'y vis une opportunité pour le prendre de vitesse par surprise.

Je compte sur mes arbalétriers et Lithomanciens pour bloquer le sud, pendant que toutes mes élites font face à Sasia (II) et l'aberration au nord. Glissement tellurique, principe d'inertie et marche forcée seront lancés sur Hirh-Karn envoyé charger l'aberration avec le soutien du Chevalier d'Uren.

Le chevalier de vapeur décide finalement de poursuivre sur Sasia, après avoir écrasé un arbalétrier Dirz sur son passage, plutôt qu'aider Hirh-Karn, la mettant en difficulté. Hirh-Karn n'eut pas la même chance, n'infligeant qu'une légère et recevant une critique.

Au T2, les nouvelles furent difficiles. Les objectifs de victoire se révèlent principalement au sud. Les Arbalétriers nains et Lithomanciens n'arriveront pas à les tenir. Sasia se régénère de toutes ses blessures, et soutenue par un Lithim, arrive à infliger chacun une grave au chevalier.

De cette perte, l'anneau instable redonne un cran de blessure à Hirh-Karn qui, méritant toujours son titre d'enragé, parvient à occire l'aberration et à poursuivre sur le dernier objectif.

Défaite 1-2 mais avec un léger avantage de GA.

Ronde 3 vs Lo et ses Mort-vivants d'un air de déjà-vu « les griffes de la folie » :

Forcément, il déploie tous ses squelettes partout sur le front proche des nombreux objectifs. Sa force de frappe centaures lourds et paladin noir est au centre, ses archers centaures se trouvent sur les flancs et Janos à l'est, à l'opposé d'Hirh-Karn bizarrement. Je positionne mon chevalier d'Uren avec Bal-Torg à l'est pour le menacer ou l'éloigner le plus possible.

T1, Janos s'active en premier, invoquant laquais démoniaque et source de mana. Puis part s'éloigner plus à l'est de mon chevalier. Je décide d'avancer mon chevalier en menace avec la marche forcée de Bal-Torg. L'ange décide de bloquer le chevalier, il survit avec le luxe de me faire une légère ! À partir du T2, toute sa force de frappe est envoyée éradiquer mon flanc droit. Tout en bloquant ma canalisation des autres objectifs à l'ouest avec ses autres anges et archers centaures.

Je perdis la partie submergée 1-2 avec un GA négatif.

Hirh-Karn, équipé de l'anneau instable et d'une amulette de protection majeure, encaisse incroyablement et peut faire bien mal.



FAQ

Cumul des effets d'un sort

Est-ce que si plusieurs magiciens différents lancent un sort dans la même zone, les effets se cumulent ?

☞ Tous les effets de jeu sont cumulatifs, sauf mention contraire.

Déploiement au palier 1 d'un volant

Est-ce qu'on peut déployer un volant au palier 1 ? Je n'ai rien lu dans les règles qui l'interdit, et pourtant je ne l'avais jamais envisagé.

☞ Non, on ne peut pas.

Palier 0 : Toutes les figurines en contact avec le sol sont au palier 0, même si elles se trouvent au sommet d'un obstacle (les éléments de décor posés sur le champ de bataille sont considérés comme étant au palier 0). Ce dernier n'est donc pas situé sur le niveau de la table de jeu, mais bien sur le relief des éléments disposés sur celle-ci. Les combattants qui disposent de la compétence « Vol » doivent être déployés au palier 0, à moins que le scénario ne précise le contraire.

Compétence "Acharné"

Si je ne me trompe pas, la phase mystique permettant de récupérer de la foi temporaire, est avant la phase d'entretien, pendant laquelle l'acharné tué net est retiré du plateau. Est-ce à dire qu'un acharné tué net durant le tour est toujours en mesure de rapporter une dernière fois de la foi temporaire à un fidèle allié, voire ennemi iconoclaste, avant d'être retiré ?

☞ Il faut aller regarder le paragraphe IV-D du GBN, qui détaille par le menu le déroulé de la phase d'Entretien. Le retrait d'un acharné se déroule lors de l'étape n°2 (compétences passives) du paragraphe IV-D-3.

La FT se récupère lors du paragraphe IV-D-2, donc avant.

Utilisation des potions

Je ne trouve pas la règle, est-ce que les potions s'utilisent toujours comme à Conf 3 (usage unique et fumble sur un 1) ?

☞ Non. Il n'y a plus d'échecs sur les 1.

Poursuite et destruction de décors

Peut-on faire un mouvement de poursuite après avoir détruit un mur de terre ou tout autre décors ?

☞ Oui après avoir détruit un mur maintenant on peut poursuivre.

Etre la cible de son sort

Salut, un magicien peut-il se prendre lui-même pour cible du sort ?

☞ Oui.

D6 supplémentaire et résultat d'un test

Petite question sur les compétences comme "vivacité" ou "fine lame". Le manuel indique qu'on lance avec cette compétence un d6 supplémentaire pour un type de test (initiative, attaque). Mais, additionne-t-on le résultat des deux dés dans ce cas, ou bien doit-on choisir l'un des deux ?

☞ Globalement à Conf quand on lance plusieurs dés, sauf si précisé, on ne garde toujours que le meilleur.



A SUIVRE SUR DISCORD

#décors

Ca rend beaucoup mieux ! Par contre, normalement, les tuiles ne sont elles pas décalées d'une rangée à l'autre?

En fait historiquement les tuiles sont décalées d'une rangée à l'autre pour assurer l'étanchéité du toit vis-à-vis des précipitations : la pluie qui tombe dans l'interstice entre deux tuiles ruisselle ainsi sur celle de la rangée du dessous, et ainsi de suite jusqu'à la gouttière (ou la chute). La pose alignée n'est possible que depuis très récemment, maintenant que les processus de fabrication permettent d'avoir des moulages complexes incluant des gouttières le long de chaque tuile. Mais dans une société non industrialisée, une telle pose est l'assurance de devoir changer le toit dans quelques années et de devoir poser des seaux dans le salon !

#tournois

LE HÉRAUT GOBELIN A UNE ANNONCE À VOUS FAIRE, la course de roues folles :

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

#peinture-montrez-vos-figs

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

Exemples des dernières réalisations :



#sculpture

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



#parties-spontanées

@Danny - Petite game en solo ce soir : Angrok, mercenaire de Cadwallon est dans le pétrin ! Seul survivant de sa compagnie, il doit conduire la marchandise de son commanditaire en lieu sûr. Mais les Griffons d'Akkylannie et la Baronnie maudite d'Achéron compte bien mettre la main sur la précieuse marchandise.



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



ROMAN SUR CADWALLON PAR DANNY

Chapitre II *Aveux et tristesse*

Il me fallut la journée pour traverser le fief Soma et rejoindre le coin opposé du fief de l'Automate. Je traversais l'ancien quartier et l'immense Automate, silhouette immobile, posa son regard sur moi. Enfin, c'est l'étrange impression que j'eus, comme s'il me jugeait. En début de soirée, j'avais atteint l'entrée du passage vers notre ancien repère, toujours caché par une cascade de lierre sauvage au pied d'un mur de ronde.

Je m'engageai dans ce vieux tunnel minier qui serpente en pente douce vers la mer le long de la côte de l'Observatoire, tout à l'Ouest du fief. Il conduit à une ancienne carrière de grès depuis longtemps abandonnée. C'est là que se trouve notre ancien quartier général que nous avons sobrement nommé Le Point.

Je commençais à suivre les rails rouillés et l'odeur de la mer toute proche parfumait le tunnel. L'embrun marin caressa ma peau, déposant un voile salé sur mes lèvres. Le soleil se couchait petit à petit sur l'écume du Détroit de Larônn quand j'atteignis enfin la crique et je la vis. Cette petite maison encastrée dans la falaise. Plus je m'approchais, plus les souvenirs affluaient. Les fins de missions où l'on rentrait éreintés par la fatigue, les rigolades en bord de mer face à Yllia, les journées tranquilles à pêcher. Autant de vagues de souvenirs qui s'écrasent sur la plage de mon passé.



Je sortis la clé de mon sac et réveillai de sa léthargie iodée cette vieille serrure. La porte grinça dans un long râle quand j'ouvris. L'intérieur était en piteux état. La poussière et le temps n'avaient pas chômés. Des toiles d'araignées pendaient dans tous les coins mais il en fallait plus pour me décourager. Je posais mon sac et ma cape sur le pas de la porte et retroussais mes manches, bien décidé à remettre de l'ordre dans cette maison à défaut de le faire dans mon esprit.

Le bruit des vagues sur les rochers me réveilla. Je m'étais assoupi à même le plancher. J'avais travaillé toute la nuit et la maison avait pris un coup de jeune. Certes, il restait du travail mais ça suffisait à rendre l'endroit vivable. Je restais allongé sur le ventre quelques instant pour profiter des rayons naissants qui passaient le pas de la porte. La vue était magnifique.

La lumière de Lahn inondait petit à petit le salon et je vis qu'une des planches en bois du sol se soulevait. Je n'y avais pas prêté attention durant mon ménage. Je m'approchais de la planche à quatre pattes et appuyais de toutes mes forces pour la remettre en place, mais je sentis que quelque chose bloquait en dessous. Du peu de force que je réussis à trouver dans mes muscles endormis, je retirai totalement la planche.

Sous la planche disjointe, un objet émergeait du sable. Intrigué, je balayai les grains du bout des doigts. Bientôt, un coffre en bois apparut, sobre, de taille moyenne... mais lourd. Très lourd. Je le déposai précautionneusement sur le plancher et ouvrit délicatement le couvercle. Ma main tremblait d'impatience et de nervosité. Quand mes yeux se posèrent sur le contenu, les larmes commencèrent à perlées au bord de mes yeux et finirent par inonder mes joues.

Le plancher s'imbiba de ma tristesse. Je posai fébrilement ma main sur le métal froid de l'objet et effleurai sa surface. A son contact, les derniers instants de mon ami remontèrent à la surface de ma mémoire, les griffes du deuil écorchant mon âme. Les souvenirs se muèrent en douleur. Puis la douleur devint un cri que le fracas des vagues ne parvenait pas à couvrir. Je hurlai le torrent de souffrance et de rage qui se déversait de mon cœur. Je le revis comme si c'était l'instant présent.

Alkanir brandissant le marteau de sa lignée face à des dizaines de morts-vivants qui protégeait le bâtard de traître qui leur tenait lieu de « maître ». Une foutue tête de lard ce Nain, aussi dure que la pierre mais dont le courage brillait aussi intensément que les forges de Tir-Na-Bor, sa lointaine patrie.

A la souffrance du souvenir de la mort de mon ami se mêla une rage carnassière. Car je savais au fond de moi qui avait déposé ce marteau ici, preuve m'en était les deux anneaux de Franc-Ligueur posés au fond du coffre. Celui d'Alkanir et celui de Kartag.

Je repris mon souffle, me redressai et pris le marteau dans mes mains. En le fixant, une question assaillit mon esprit.

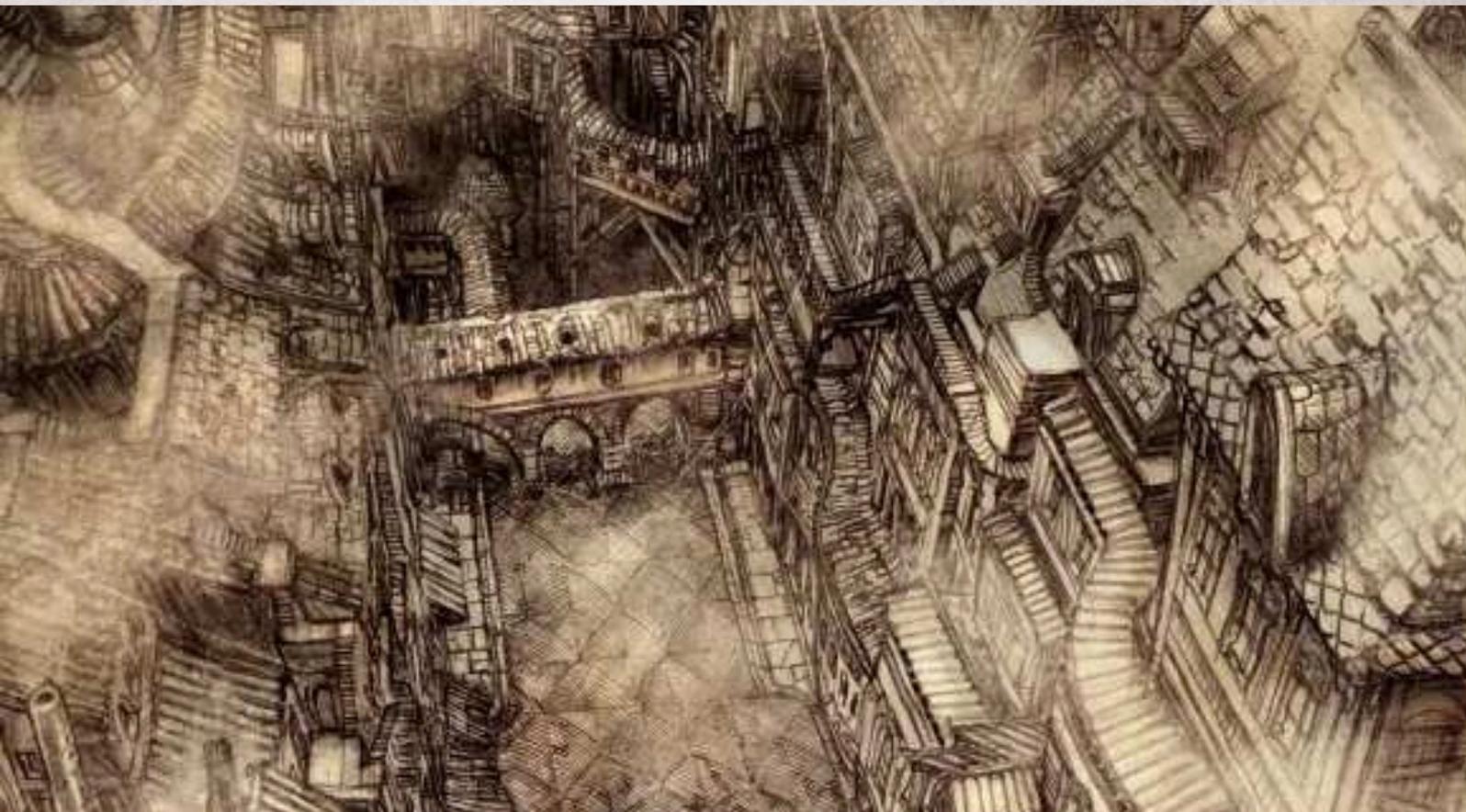
- Pourquoi avoir déposé le marteau d'Alkanir ici ?

Était-ce pour me narguer en sachant que je viendrais ? Pour me torturer encore plus ? M'enfoncer dans le désespoir de la culpabilité ? Me faire croire qu'il regrettait le meurtre de notre frère d'arme ?

- Va te faire foutre sale bâtard ! rageais-je.

Une chose était sûre, il allait payer de sa vie pour ça. Mais pour parvenir à mes fins, j'avais besoin d'aide.

Emmitouflé sous une vieille cape, je me mis en route à la tombée de la nuit avec mon sac sur le dos et le marteau sanglé à ma ceinture. Une fois sorti du tunnel, je pris la direction de l'Est et du fief de Bourghiéron afin de rallier « Les Jardins de l'Aube » dans le quartier d'Arcadia. Quelques heures de marche nocturne me laissèrent le temps de me préparer.



Je comptais arriver à l'aube, mais l'idée de la revoir m'asséchait la gorge et rendait mes mains terriblement moites. Je ne m'attendais pas à un accueil particulièrement chaleureux après le désastre de notre dernière entrevue car il était de notoriété publique qu'Eriline était quelqu'un de « sanguin ». Mais elle avait les ressources et de bonnes raisons pour m'aider à retrouver Kartag et venger Alkanir. Enfin, je l'espérais sincèrement.

Sur le trajet, outre les filles de joies qui m'ensorcelaient l'esprit de leur parfum, c'était un clochard que je sentais me suivre depuis un moment qui attira mon attention. Vêtu d'une capuche vert sombre et de guenilles en lambeaux, je vis un petit sourire en coin se dessiner sur son visage lorsque je fis volte-face au détour d'une ruelle perdue. Mes muscles se crispèrent en préparation de ce qui allait suivre.

L'éclat de la lune sur ses lames réussit presque à m'éblouir. De ma main droite j'attrapais le marteau et de ma main gauche lui lançais mon sac au visage. Je ne pensais pas devoir me rebattre aussi tôt. J'étais rouillé mais l'idée de passer mes nerfs était plus que revigorant.

Le combat fût bref et je laissais le pauvre bougre désarticulé derrière un vieux tonneau qui puait l'urine, non sans penser à récupérer sa bourse pleine de ducats qui me seraient fort utile. J'essuyais méticuleusement le marteau avec le tissu de sa cape, comme si je nettoyais un objet béni et repris mon chemin à la faveur des nuages qui masquait Yllia.

Son sillage me servait de guide dans la noirceur des tunnels. Le silence était notre compagnon de voyage. Seul le clapotis des gouttes d'eau tombant dans la fange dans laquelle nous pataugions perçait cette sombre ambiance.

Au bout de plusieurs heures de marche, une porte se dressa devant nous. Il posa sa main sur la poignée et la porte s'ouvrit sans un bruit. J'entrais en parcourant la pièce du regard. Un immense lustre de cristal pendait au plafond, éclairant la pièce de la lumière de dizaines de bougies. Une grande table se tenait au milieu de la pièce, une autre porte au fond donnait sur l'inconnu.

Les murs étaient couverts d'étagères, emplies de livres de toutes sortes. Mon imagination n'arrivait pas à concevoir le temps qu'il fallait pour tous les lire. Puis mon regard se posa sur un établi dans un coin, des instruments étaient posés dessus, je ne les reconnus pas mais à voir leur forme, rien de bon ne pouvait se pratiquer avec de tels outils de barbarie.

Soudain il coupa le silence dont il avait fait preuve jusqu'ici.

- Te voici dans mon foyer, ssss..ous l'Observatoire de l'Automate. Je tiens à te présenter quelqu'un, me susurra-t-il dans mon esprit, sa « voix » sifflant à travers ma psyché.

Il me fit signe d'attendre là où je me tenais et avança sinueusement vers la porte du fond. Il l'ouvrit doucement et un haut-le-cœur sortit de ma bouche quand je reconnus la personne se tenant devant moi.

- Alkanir... ? hoquetais-je.

Sa peau violacée et décomposée pendait de multiples plaies suintantes et ses os jaunis étaient visibles sous la chair putréfiée qui se détachait. Son pas était hésitant et saccadé, comme si un marionnettiste jouait avec lui, lui faisant tendre une main vers moi. Un râle s'échappa de sa gorge décharnée et sa voix rauque prononça difficilement mon nom. Je fis un pas hésitant vers lui, porté par les souvenirs. Derrière lui, immobile se tenait S'Hatyr. Quand mon regard se posa sur l'Ophidien, je vis son rictus malsain fendre son visage malgré ses lèvres cousues.

- C'est une terrible erreur que tu as faite là Ophidien, lançais-je en fixant S'Hatyr d'un regard noir.

Dans l'instant qui suivit, une douleur fulgurante me transperça le ventre. Un brasier naquit au sein de mes entrailles. Mon souffle se coupa net. Je baissai les yeux, hagard.

La main d'Alkanir tenait une dague enfoncée jusqu'à la garde. Un spasme parcourut mon corps. Mon équilibre se brisa. Je m'effondrai lourdement, incapable d'émettre le moindre son. Le monde autour de moi vacilla, ma vision se brouilla sous l'effet du choc et de l'horreur.

Dans un bruit lourd et sourd je me retrouvai allongé au sol, totalement vulnérable et paralysé, aucun son ne sortait de ma bouche. S'Hatyr se pencha au-dessus de moi.

- Rassssure-toi, tu ne vas pas mourir. Tu vas me « sssservir » encore pendant quelques temps, comme ton vieil « ami », me tança-t-il, griffant mon esprit de son sarcasme.

Une larme perla au coin de mon œil et coula le long de ma joue. Je sombrais dans un abîme de regrets. Au fond de moi, je pris conscience de la profondeur de mon erreur. Puis je réalisai qu'il n'y avait que Alkanir.

L'espoir déferla dans mon esprit comme un poison brûlant et je me mis à prier pour qu'il vienne nous délivrer.



Auteur : Danny

THÈME

Figurines du
tournois de
Montpellier

CONCOURS DE PEINTURE MONTPELLIER 2025



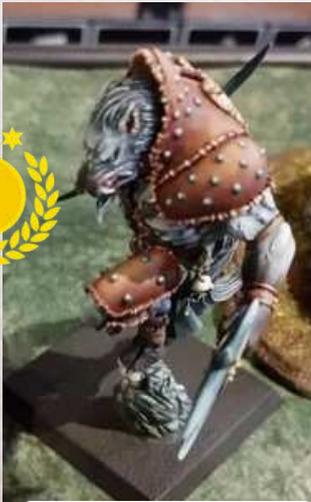
Kyrdael et son Veneur



Asmo et son Chevalier Khor

2

1



Bobby74 et son Worg



Feez et son Ghorak le fauve

3



Aidos et son Arakan



Warfy et son Guerrier Keratis

THÈME

Créature
catégorie
standard

#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE MAI 2025



Slaaneshchild - Rhyddron



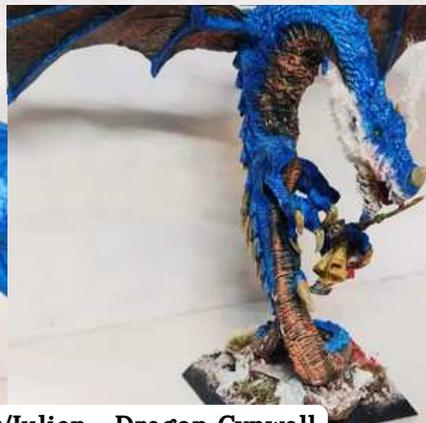
Rackhamfan - Cerbère d'Achéron



B.O.U.R.R.I.N. - Gargouille d'Achéron



Scarredheart/Julien - Dragon Cynwall



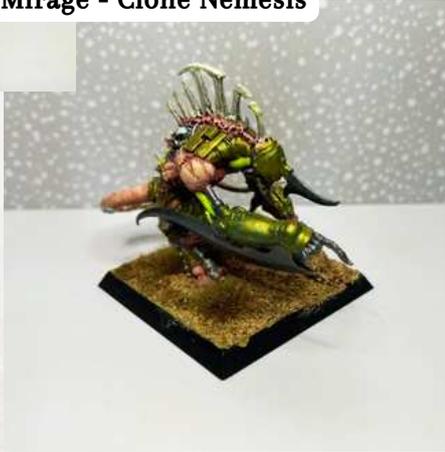
Korz - Fils d'Uren



Mirage - Clone Némésis



Morty - Wolfen Zombie



Kelen - Troll des Neiges



Allan Fléau Putride - Gargouille d'Achéron

THÈME

Créature
catégorie
Master

#concours-peintures



Damien - Golem de Chair



JLF - Troll Rouge



Bobby74 - Worg Lune Ascendante



Ours - Golem Lazarian



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

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

-Les doubles 6 sont des tués net.

Pénalités	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Charge en piqué	+2	+2	0		+2	0
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	0
Sonné **	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Légère	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Grave	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Critique	-3	-3	-3	-3	-3	-3

* : les pénalités se cumulent avec celles de sonné et des blessures.

** : les pénalités se cumulent avec celles de chargé et des blessures.



Dispersion effet de zone

Jet du 1er dé: Direction sur le gabarit

Jet du 2ème dé: Distance donnée ci-dessous

1	Le point d'impact est décalé de 4cm
2	Le point d'impact est décalé de 6cm
3	Le point d'impact est décalé de 8cm
4	Le point d'impact est décalé de 10cm
5	Le point d'impact est décalé de 12cm
6	Le point d'impact est décalé de 14cm

Difficultés des tests de tir	
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10
Tir d'assaut	7

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

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

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

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

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

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

F.T. générée par les fidèles				
Fidèle	Dévoit	Zélate	Doyen	Avatar
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		Phase stratégique: 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet Tactique
Tirer		
Actions mystiques		Phase d'activation: Tirage des cartes et activation des figurines 1) Actions exclusives 3) Actions cumulatives Phase de combat: 1) Séparation des mêlées 2) Résolution des combats 3) Test de ralliement Phase mystique: 1) Calcul de la FT des fidèles 2) Jets de récupération de mana des magiciens Phase d'entretien: 1) Application des effets nuisibles 2) Application des compétences passives 3) Application des compétences actives 4) Application de 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>