



CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE



NEWS

Confédé.



ÉVÉNEMENTS

Calendrier, Tournois.



CONF'FÉDÉ

FAQ, Discord.



PEINTURE

Concours.



Site web de la CDRF :

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

NEWSLETTER

Septembre 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

Tournois du Nord06

CONF'FÉDÉ

FAQ18

A suivre sur discord19

Fluff - Roman sur Cadwallon par Danny - Chapitre 320

PEINTURE

Concours du Nord 202523

Concours de Juin 202524

Concours d'août 202525



LES NOUVELLES DE LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

Octobre s'installe, l'automne aussi !

Les jours raccourcissent, les couleurs changent, et l'air devient plus frais. Une saison propice aux longues soirées ludiques, aux pinceaux qui reprennent du service, et aux dés qui roulent à nouveau sur les tables.

Du 10 au 12 octobre 2025, la Confédération du Dragon Rouge Francophone sera présente au salon OctoGônes à Lyon. Au programme : des tables de démonstration pour découvrir et redécouvrir l'univers de Confrontation, mais aussi un tournoi officiel. Il reste encore quelques places disponibles pour ce dernier ! Les inscriptions se font directement en ligne via le site T3 : <https://www.tabletoptournaments.net/>.

Dépêchez-vous, les armées n'attendent que vous !

Du côté associatif, la CDRF continue à faire vivre la version Confédé de Confrontation et à faire des démonstrations et des tournois en France, vous trouverez la liste des prochains événements à la page suivante.

Un partenariat avec la boutique en ligne de Philibert, 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

27 au 28 Septembre / Moëlan sur mer (29)

A boire ou Aarklash !

Tournoi Conf'Fédé

27 au 28 Septembre / Lille (59)

Hammer Time

Table de démonstration

10 au 12 Octobre / Villeurbanne (69)

OctoGônes

Tournoi Conf'Fédé

25 au 26 Octobre / Angers (49)

**Championnat de France
A Song Of Ice And Fire**

Table de démonstration

WWW.CONFEDERATION-DRAGON-ROUGE.FR



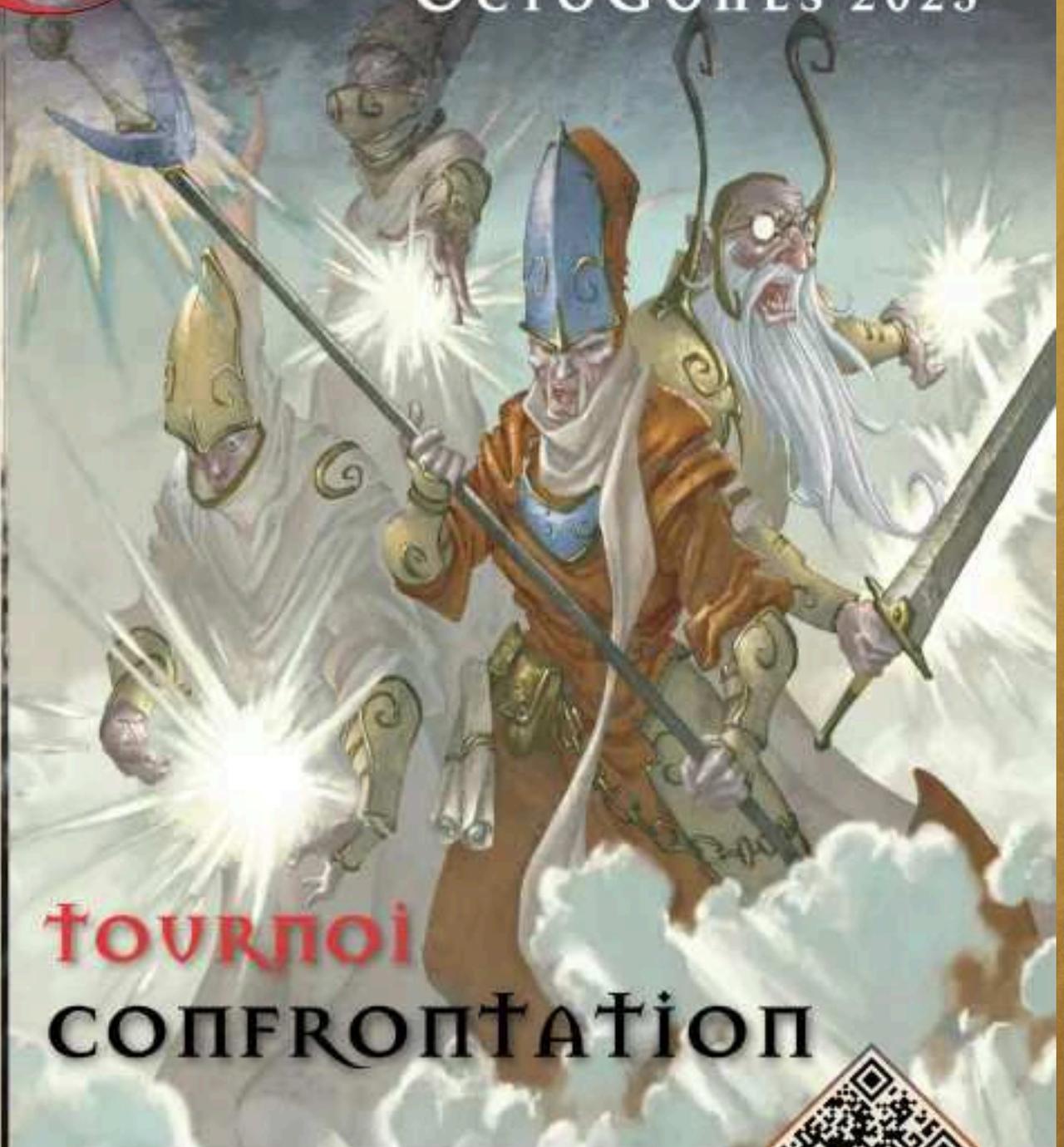


CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE FRANCOPHONE

DU VENDREDI 10 AU DIMANCHE 12 OCTOBRE
19 AVENUE GASTON BERGER À VILLEURBANNE

ΟκτοΓôΠες 2025

EDITION CONFÉDÉRATION



ΤΟΥΡΝΟΙ ΣΟΠΡΟΠΤΑΤΙΟΝ



MONOLITH

TABLES D'INITIATION DU VENDREDI AU DIMANCHE
TOURNOI DIMANCHE 8H-15H
Format 200 points / 3 rondes

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

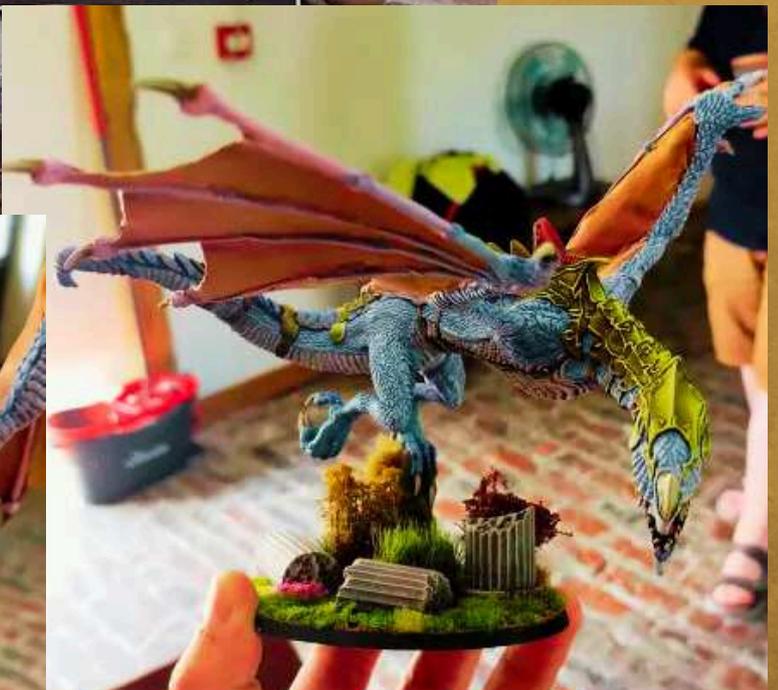
TOURNOIS DU NORD – NOR-DAN-KAR DU 27-28-29/06/2025

CLASSEMENT DU TOURNOI

- 1/ JLF (Gobelins)
- 2/ Chevrouze (Lions d'Alahan)
- 3/ Ruby Rodh (Gobelins)
- 4/ Crixus (Keltois Sessairs)
- 5/ Thibaud (Dirzs)
- 6/ Shadow (Dirzs)
- 7/ Samko (Cynwälls)
- 8/ Nadjork (Dirzs)
- 9/ Butters (Dévoreurs)
- 10/ Kelen (Acheron)
- 11/ Dowdow (Griffons)
- 12/ Kylar (Griffons)
- 13/ Poch (Nains TNB)
- 14/ Kenbukan (Griffons)



De gauche à droite sur la photo :
Dorian, CRIXUS, Dorian, Shadow, Nadjork, Butters, Chevrouze, JLF, Kelen,
Ruby Rodh, Samko, Thibaud



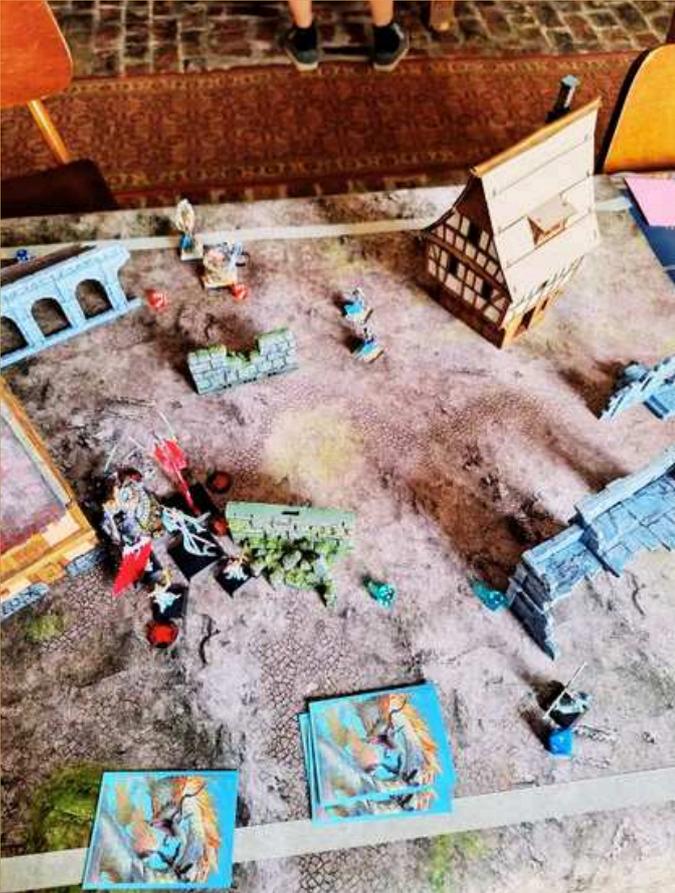
Armées



Lots



Tables de tournois









CR NADJORK (DIRZS)

Mon CR version condenser car ma composition est à double tranchant, soit j'explode l'ennemi soit je me fais ouvrir, il n'y a pas vraiment d'entre deux possible.

Ronde 1 scénario « Sauve qui peut » contre Crixus et ses Sessais :

Je connais bien la compo adverse car je l'ai déjà testé moi-même, je sais qu'il voudra rester assez grouper contre moi, et potentiellement mettre l'auroch sur un flanc en solo.

Sur un côté de table il y a beaucoup de décors, je ne veux absolument pas jouer de ce côté car j'ai besoin de lignes de vue et quelques tours de tirs pour affaiblir l'ennemi, car je sais que si Crixus arrive au Corps à corps sans blessure je me ferais ouvrir. Du coup je mets quasiment tous mes pièges du côté gauche pour forcer l'adversaire à se déployer côté droit ou il y a de grande ligne de vue.

Sur le déploiement pas grand-chose à dire, on se retrouve tous les deux du côté droit de la table, seul un de mes hallebardiers a gauche qui fera un sprint vers sa ligne de déploiement et sortir afin de scorer le PV. On sait tous les deux que la partie va se jouer sur un jet de dés, l'instinct de survie /3 de Virae sur un tir toxique d'Ysis.

Je fais pas durer le suspense plus longtemps, Virae a [ROULEMENT DE TAMBOUR] Loupé son test d'instinct de survie sur un tir toxique et s'est fait one shoot.

Plus d'instinct de survie non plus pour le tigre qui prendra 2 carreaux avant de rejoindre Virae au Valhalla.

La game est pliée, et n'a que très peu d'intérêt par la suite, même si Crixus c'est vaillamment battu et a étonnamment offert une belle résistance lors de la phase de Corps à Corps.



On peut noter quelques événements sympas :

- La valeureuse charge d'Auroch en grave sur Ysis qui se prend un impact For 9
- Un tir d'artillerie sur mon Némésis qui aurait pu retourner la game (Le Nemesis n'est pas mort de justesse)
- Un autre tir d'artillerie sur mon technomancien pour me donner 1 PV
- Une Fianna complètement apeurée qui a résisté 2 tours à défendre contre mon Némésis
- La Fianna que je laisse bêtement s'enfuir avant de me rendre compte que le bord le plus proche était ma zone de déploiement pour le PV ...
- La fumée et les cratères du scénario qu'on a complètement oublié de jouer tous les deux (Mais on est plutôt d'accord lui et moi que ça n'aurait pas changer la partie).

Fin de partie 3-0, merci à Crixus d'être resté beau joueur car dans ces moments ce n'est pas facile, surtout quand c'est la première game du tournoi !



Ronde 2 scénario « Tape-nain » contre Ruby et ses Gobelins :

Après sa défaite en table finale contre moi à Poitiers je sais que Ruby attend ce match retour avec impatience pour assouvir sa vengeance.

Sa composition ne me dérange pas plus que ça, je pense avoir largement assez d'outil pour gérer les gobelins, il y a pas mal de ligne de vue pour mes tireurs, le seul truc à penser c'est de jamais être à portée de charge de cyanure avec Ysis ou le Némésis.

Ce qui me pose soucis c'est plutôt le côté ultra aléatoire du scénario, surtout le PV pour le premier commandeur qui tue un nain.

Sur le déploiement les forces gobelines sont bien réparti pour aller bloquer toutes les trappes, son côté droit est beaucoup plus costaud avec Cyanure + Gidzzit. De mon côté je délasse complètement le côté gauche en laissant qu'un hallebardier, j'ai Ysis en plein milieu pour essayer de shooter le nain qui va sortir T1 pour le PV, et le Némésis légèrement à droite.

Bon pour moi toute la game va être un carnage sur l'aléatoire, on ajoute à ça une filouterie de mon adversaire.... Certains appelleront ça plutôt une petite "Sucrerie" et ça donne une fessée niveau score.

Le premier nain sort sur la trappe de droite côté gobelins, parfait pour Ruby qui y avait placé son commandeur.

S'ensuit un petit mic mac, ou j'avais oublié de déclencher un piège qui était proche de ce nain, du coup on arrête l'activation de cyanure qui allait charger le nain pour effectuer le déclenchement de la bombe avant (en accord avec mon adversaire), la bombe met une légère au nain. Cyanure qu'on avait stoppé s'active et décide toujours de charger en effectuant un tir. Tir qui mettra le nain en critique.

Je me dis cool, j'ai 2 tirs avec Ysis dans la mêlée et peut importe qui je touche je suis content, si c'est cyanure bah je tue la seule menace de la composition adverse, si c'est le nain je gagne 1PV.

Sauf que mon adversaire, souhaite changer d'avis et ne pas faire le tir mais plutôt le fumigène ... on le sent la sucrerie venir :D

Moi pas d'accord d'accepter de changer, lui pas d'accord non plus de continuer --> Il décide d'invoquer le défi sucré lui permettant de régler ce litige avec une règle spécialement écrite pour le tournoi (Comme par hasard ...😄)

Bon normalement c'était pour régler un conflit de règle et pas ce genre de situation mais tant pis j'accepte et je lâche l'affaire sinon on est dans une situation bloquée.

Le défi sucré était une sorte de "Perudo game" le but était de savoir combien de chamallow on pouvait rentrer dans sa bouche et avaler en 30s.

Je craque et le laisse enfourner 11 chamallow, qu'il réussira à avaler au bout des 30s . Défi gagné par Ruby, le nain repasse en légère et il effectue un nuage de fumée au lieu d'un tir à fragmentation. Ce qui empêche Ysis de faire quoi que ce soit.

Bon j'ai bien les boules mais je me dis aller ce n'est pas grave, on passe, c'est encore largement jouable je peux faire le 2-1.

Car oui en effet sur le reste de la table je nettoie assez facilement.

Mais c'est sans compter sur l'aléatoire qui fera tout le temps sortir les nains sur les trappes bloquées par les gobelins et inversement quand je n'étais pas sur une trappe, le nain sortait pour me mettre un carreau dans le dos !

J'ai pris un sale 0-3 avec un goal average pourtant positif car ça se passait plutôt bien sur la table. Ruby, la vengeance est un plat qui se mange froid, je t'attends de pied ferme en Bretagne ! 😄



Ronde 3 scénario « Le sommet » contre Thibaud et ses Dirz :

Le pire scénario pour moi, je redoute ce moment, les lignes de vues sont ultra compliquées, Ysis va avoir du mal à trouver un tir avant les Corps à corps.

En plus de ça j'oublie complètement mes pièges, alors que c'est littéralement le meilleur scénario pour ça ! tu pièges à fond le sommet de la montagne côté adverse et tu es plutôt bien ! Mais bon trop tard on a commencé à jouer faudra faire sans.

La composition adverse me fait pas spécialement peur sur un scénario "classique" mais sur ce scénario elle est très dangereuse !

On se déploie tous les deux dans notre flanc central, c'est trop risqué pour Ysis d'aller ailleurs.

Tour 1 : quelques échanges de boule de neige, je crois que c'est à ce moment que j'arrive à faire sortir son commandeur sur un vieux 6 au dé. Thibaud met "dure à cuire" sur 2 Kératis et se positionne pour charger prochain tour avec eux. Aucun tir possible pour moi.

Tour 2 : Je me positionne au bord du sommet avec les arbalétriers et les hallebardiers qui eux sont mes porteurs de drapeau. Thibaud ayant la dernière activation m'envoie 2 Kératis dans la tronche sur mes arbalétriers et hallebardiers. Résultat des courses, j'ai perdu mes 2 hallebardiers porteurs de drapeau et 2 arbalétriers, j'ai plus qu'un arbalétrier en grave contre un Kératis. La moitié de ma compo s'est déjà envolé sans même que j'inflige une seule blessure, mes drapeaux descendent la montagne, ses arbalétriers sont positionnés sur le sommet pour me shoot au prochain tour... Ça pue vraiment fort le 0-3 cette histoire... Dans mon malheur j'arrive à retarder l'arrivée d'Arkéon Sanath qui se prend encore des boules de neige. De l'autre côté les technomancien continuent de bosser et boost les deux autres Kératis de la même manière, qui s'approchent pour le second round.

Tour 3 : C'est assez flou dans ma tête, mais c'est à ce moment que la partie se retourne petit à petit. J'arrive à one shoot un Kératis au tir toxique d'Ysis et je tue un arbalétrier dans la foulée, 2 tirs 2 morts ça rééquilibre légèrement la partie. Mais le moment qui fait basculer la game c'est la charge ratée à 0.5cm d'un Kératis sur Ysis.

Le Némésis vient aider l'arbalétrier au Cac du Kératis, mais celui-ci prendra une boule de neige qui le fera désengager... saloperie de boule de neige !

Ses porteurs de drapeaux (les technomanciens) se rapprochent doucement du sommet, Thibaud voulant booster son Sanath, heureusement pour moi car actuellement je suis cantonné à ma zone de déploiement, le sommet est totalement libre ! Son Kératis finira mon dernier arbalétrier, et se positionne à côté d'un autre Kératis pour potentiellement affronter le Némésis prochain tour avec Sanath.

Tour 4 : Ysis re one-shoot un Keratis et un arbalétrier. Ses technomanciens posent le drapeau au sommet. Un Kératis tente de gagner du temps et charge mon technomancien qui était parti récupérer mon drapeau, contre charger par la bête Némésis. Sanath et un Kératis en attente proche du sommet pour gagner du temps. Il y a qu'un seul combat et le Némésis explose le Keratis adverse et poursuit pour reprendre un drapeau par terre.

Tour 5 & 6 : Je sais plus.... Pourtant c'est le matin et mon taux d'alcool est à 0 ! Mais en gros il perd son dernier Keratis et un technomancien (au tir ?), j'ai en mémoire que Sanath ne fait pas grand-chose (peut-être à cause d'une boule de neige ou qu'il tente de gagner du temps). J'ai la dernière activation je sais plus pourquoi, mais en gros je charge le dernier technomancien au sommet avec ma bête Némésis, le tue, fait tomber son drapeau et je plante le miens.

A la fin j'ai mon technomancien qui vient planter son drapeau, et faire tomber le sien et il y a un 1v1, bête Némésis vs Sanath. Sanath fait 1 au muta, la bête Némésis fait un gros score, mutagène à fond l'initiative, je gagne l'initiative et one shoot Sanath.

La game était super intéressante et surprenante, je pensais la perdre à plat de couture, il n'y avait franchement 0 débat au début, Thibaud m'a littéralement pris de vitesse sur le scénario. J'ai eu beaucoup de chance de retourner une telle game ! Les boules de neige ont bien retardé l'arrivée de Sanath, j'ai fait des jets de dégâts monstrueux durant toute la partie et mon adversaire n'a pas joué de chance. La seule erreur de Thibaud a mon sens fût qu'il ait désigné ses technomanciens comme porteur de drapeau et il n'a pas pu / voulu avancer comme il voulait car les technomanciens avaient besoin de lancer leurs sorts.

Victoire 2-0, Merci Thibaud pour cette magnifique partie tu méritais bien mieux que ce que le score reflète !

Ronde 4 scénario « Prend l'oseille et tire toi » contre Chevrouze et ses Alahans :

Bon là ça va être rapide. J'ai été ridiculement nul, j'ai même tellement honte de la partie que j'ai offert à Chevrouze Des choix stratégiques et tactiques pitoyables !

Déploiement pour Chevrouze derrière la plus grosse maison possible, avec un damier de figurine pour qu'Ysis ne puisse pas vraiment se déployer proche en éclaireur et laisser la possibilité d'un tir facile sur Caelia.

Première erreur, je déploie Ysis un peu devant complètement sur un côté de table gauche pour avoir une ligne de vue sur Caelia qui est collé à la maison à gauche, et je ne sais pas pourquoi je déploie le technomancien et la bête Némésis complètement de l'autre côté.

Tour 1 : Un lancier meurt pour dégager les pièges pour le chevalier. Mes hallebardiers vont sur les trésors, pareil pour son autre lancier et paladin. Mes arbalétriers tirent sur les paladins et collent une grave. Le chevalier vient charger un arbalétrier qui était à 12-13 Cm d'Ysis et avec le socle énorme du cavalier il arrive à - 10Cm pour découvrir Ysis... Vraiment une belle idée de con de poser un arbalétrier à côté d'Ysis ! Vu qu'Ysis est découverte je tente le tir sur Caelia, qui se jette à couvert, c'est du 5+ pour toucher. Le premier carreau est esquivé mais la deuxième touche, malheureusement je ne mettrais qu'une sonnée.

Et puis vient le moment de jouer le Némésis, j'ai plusieurs choix logiques soit le rapatrier à gauche en toute vitesse pour aider Ysis prochain tour, soit défoncer les paladins proches des trésors et au pire avec le mouvement de poursuite j'aurais la portée pour aider Ysis quitte à cramer quelques points de mutagène.

Bah devinez quel choix je fais ! Je cours tout droit sur RIEN ! Oui Oui ! Je crois qu'à ce moment-là dans ma tête, je me dis aller prochain tour je peux gagner la DIS avec le mutagène, j'active Ysis en premier pour que Caelia se rejette à couvert et je gère la charge du chevalier avec Ysis sous mutagène, comme ça le Némésis contourne la maison et tour 3 charge par derrière Caelia.

Mais bien sûr Nadjork, BRAVO !!! super stratégique ça ! Puis le père Noël existe aussi tant qu'à faire ! Bref il n'y a que 1 combat résolu rapidement, le chevalier se débarrasse de mon tireur et se place pour charger Ysis.

Tour 2 : C'est le moment où je me rends compte à quel point ma stratégie était utopique de fou ! Je perds la DIS, le chevalier charge Ysis et la tue facilement ([Pour moi-même] : bah oui tu croyais vraiment pouvoir gérer un chevalier en charge toi !). Je prends une grave sur le Némésis suite aux sorts / tirs de Caelia. Le Némésis va se faire les dents sur un lancier. Un paladin meurt suite aux tirs. Les halberdiers reculent avec les trésors, et en passe un au technomancien qui recule aussi.

Tour 3 : Caelia fini le Némésis avec une boule de feu FOR 16, le chevalier va chercher le technomancien qui s'enfuit avec le trésor. J'abandonne et concède un 0-3 complètement mérité pour Chevrouze. Pas grand-chose à dire, juste bravo Chevrouze.

Tournoi en demi-teinte pour moi, les parties que je gagne sont très liées à la chance et pas forcément mérité de fou, la première que je perds est quelque peu litigieuse. En revanche rien à redire sur la dernière.

Malgré cela, j'ai adoré venir à ce tournoi je l'attendais avec impatience ! Ce tournoi était rempli de surprise, les mini-jeux était cool même si un peu long, les repas étaient heuuu Ils étaient là ! (Les sachants savent de quoi je parle 😊) Puis ce gîte Mama ! manquait juste la piscine ! C'était super cool de revoir les membres de la CDRF !

Gros big up aux organisateurs Ruby et Chevrouze pour la gestion du tournoi, c'était TOP ! merci de nous avoir ouvert les portes de votre tournoi !

PS. : J'ai quand même gagné un truc ! La victoire à la tireuse !



CR CRIXUS (KELTOIS SESSAIRS)

Ronde 1 contre Nadjork et ses Dirzs :

La compo que je voulais pas affronter, mon counter parfait avec Ysis... Il y a un maximum de piège devant moi. Je décide de refuser le côté droit et déploie Virae et ses copains plein centre. Le chevauteur sera un chtouille excentré côté gauche. Comme redouté Ysis se plante devant Virae plein centre à porté de tir auto.

Tour 1 : Je me dis que ça sera elle ou moi et décide de miser sur mes instincts de survie. Mon plan est simple, je la dévoile avec une Fianna et lui rentrer dedans. Résultat des courses au bout de même pas 10 min de game et le 1er test d'instinct de survie loupé ma championne goutte une grave + grave toxique - tué net... Je perds ma discipline et mon courage pour oser espérer gérer la bête à PEU 10...

Tour 2 : Les Dirzs gagne la DIS ! Ysis s'active en 1er : One shot sur Sinishera et mon chevauteur en grave. La je me dis que c'est le reste de la partie va être très rapide 🤪 on est à 30 min !!! Je n'ai plus les détails exacte du reste de la partie. Le chevauteur bien qu'en grave tiendra un peu la baraque avant de succomber. L'EM se défendra vaillamment contre la bête avec des défense de fou furieux. Je sauve quelques points et inflige quelques pertes.

La partie fini en 0-3.

Étonnement je prend une belle fessée mais j'en ressort pas démoralisé mais motivé pour la suite. Je sens du potentiel. La partie se joue sur quelques beau jets de dés.

Ronde 2 contre Dorian et ses griffons (cavaliers redemption maxi buff via des inquisiteurs) :

On joue le scénario des nains qui pop. Grosso même déploiement. Virae et ses copines au centre. La chevauteuse sur le côté gauche. Je sens que le Griffon n'est pas chaud pour la bagarre tant que tout ses buffs ne sont pas placés et du coup reste coffré dans son côté. Rapidement un nain pop de mon côté. J'assure un PV en le tuant avec ma championne.

Jusqu'au T5, on jouera plutôt safe (dans le fond mon instinct de survie loupé contre Nadjork me trotte dans la tête et j'ai peur du cavalier qui me oneshot facilement) On bloquera et tuera les nains de façon égalitaire.

Pour finir sur un 1-0 en ma faveur.

Sur la fin, le cavalier se fait très agressif et j'hésite vraiment à aller à sa rencontre. Kylar qui a fini sa partie me secoue les puces et me fait reprendre confiance en virae. Je charge en solo le cavalier sur boosté. Full attaque et CDM. J'encaisse avec l'instinct de survie et le décapite avec 2 CDM. Cette partie me libère psychologiquement.

Ronde 3 contre Butter et ses Vile-Tys :

On joue la montagne et les boules de neiges. Déploiement classique, idem pour butter. Mes porteurs de drapeau seront mon chevauteur et Virae si mon Souvenir est bon. Ce sont les carnassiers de l'autre côté. Une petite tête dans le fi^% me faire des bêtises dans ma séquence d'activation.

En vrai je capte pas suite que Virae peut se faire sortir des le T1 avec les boules de neige sur du 5+ Heureusement Butter foire tous ses jets...

J'arrive à l'embêter en shootant un carnassier qui laisse tomber son drapeau. Il fera de même sur mon chevauteur. On prendra rapidement le sommet et on se regarde en chien de faïence.

Début T2 je gagne la dis, envoie un max de boule de neige sur son leader qui sera presque sorti du terrain et charge tout ses loups. Je me dis yolo, ça sent très bon. Je zappe tout ses boule de neige, plante mon drapeau. Bénéf...

C'était sans compter sur le beau 6 de Butters sur un lancer de BDN qui désengagera tout le combat que j'avais lancé . Toute ma compo est éclaté de gauche à droite. Les loups reprennent le contrôle de la game et je me dis à ce moment là que c'est cuit. Ma chevauteuse et est en fight avec un maître des carnage à l'autre et un chasseur je crois. Virae et Sinishera se retrouve en combat vs 2 carnassiers. Et le chef de meute Vile-Tys charge mon EM...

Beaucoup de perte de chaque côté. Je n'ai plus la reso des combats en tête mais il ne restera plus que le chef de meute, vira et un une fianna en vie et on est à égalité en terme de PV.. Tout se jouera au dernier tour. À l'entretien précédent j'arrive sur un 6 à faire revenir dans mon aura de foi une fianna. Zeiren chargera virae et la fianna qui a pop. La Fianna libre de tout mouvement fera tomber le drapeau Vile-Tys, redressera fièrement le Sessair et lancera une BDN sur le combat de sa chef sur un 3+.

Pleine ganache, le combat se sépare. Virae et sa copine finiront le chef de meute à la BDN pour qu'il quitte le terrain. 3-0 en ma faveur. Encore une partie ultra serrée qui s'est jouée à vraiment rien.



Ronde 4 contre Kelen et ses MV sur le scénario des trésors :

Déploiement classique. Pour le coup mon plan est simple, faire un petit relay avec l'ensemble de mes nanas pour chopper des trésors et les écarter sans activer la statue. Je garde la chevaucheuse pour aller titiller si jamais j'ai moyen d'aller chercher un truc sympas.

Début de T1, Les MV se positionne sur 5 trésors dans mes souvenirs avec du zombie et pantins. J'me dis « c'est pas avec mon pauvre relay que je vais faire un truc sympas... » Je gagne la DIS et je garde mon taureau en dernière activation. Juste avant moi, Kelen se boost et charge l'une de mes Fianna à 24 cm grosso modo. Je l'avais pas vu venir celle ci...

La je me tâte fort... soit je le charge avec le Taureau avec un impact moisi, soit je prend le risque d'aller attraper le Mino zombie en impact 12 histoire de l'embêter. Résultat de fin T1 : Kain tuera 2 Fiannas avec un mouvement de poursuite. Le Taureau mettra le Mino en grave sur l'impact et le finira au CAC.

T2 : je gagne la DIS et active ma grosse carte Virae/Em/Sinshera et charge Kain. Il viendra en renfort avec un Zombie et un Wamphyr. De l'autre côté, le taureau sera scotché par le 2ème Wamphyr. Dispatch de la mêlée: Sinshera Vs Wamphyr, Virae + musicienne vs Kain, Porte étendard vs Zombie. Après avoir gagné le jet je décide commencer avec mon Tigre qui tuera le Wamphyr, poursuivra et ainsi de suite jusqu'à tuer Kain. On arrêtera la partie à ce moment là. Kelen ne plus rien faire.

Il reste que 2 Zombies et 3 Pantins. 3-0 en ma faveur.

Je finis à 26 pts. 4ème du tournoi je suis trop content !

CR TIBAUD (DIRZS)

L'aube de la bataille

L'armée que j'ai menée sur les pentes de l'Aegis était composée d'Arkeon Sanath entouré de deux technomanciens, quatre Keratis et trois arbalétriers. J'ai déjà testé cette compagnie il y a un an dans une partie amicale : je sais qu'elle s'adapte à pas mal de situations, et qu'elle peut être létale bien qu'il n'y ait pas de très grosse menace individuelle. La peinture était plus problématique, les trois arbas n'étaient pas prêts la veille, le Grand Gobelin nouvellement né à la maison ne me laissant pas le temps. J'ai réussi cependant à les finir la veille à minuit, grâce à une vieille lampe de chevet, et un œil encore ouvert : premier miracle du week-end, c'est pas génial mais ça passe de loin 😊.

J'arrive au petit matin, première claque : le gîte est magnifique, immense, et empli de personnes sympathiques (mais qui ont l'air aussi bien réveillés que moi, ça rassure). Et le café est prêt à être ingurgité ! Après les retrouvailles et les nouvelles rencontres, je m'éclipse afin d'admirer ce qui nous attend. Les tables sont jolies, avec des thématiques très différentes, ça fait envie. Je reconnais les peintures de Ruby un peu partout, c'est beau 🙌.

Le Nefarius et le Dragon envoient du pâté notamment. Je repère JLE, souhaite voir les figs que je ne connaissais qu'en photo, constate qu'il manque un mot dans la langue française pour dire à la fois impressionné et jaloux de tant de talent 🙌.

Bref, j'ai fait le tour, j'ai la bave aux lèvres, ça sent la poudre, faut que ça commence.

Ronde 1 contre Chevrouze et ses Lions, ça bombarde :

J'ai déjà joué Chevrouze à Paris, et je suis content. C'est agréable de jouer contre lui, on s'entend bien, et j'ai une revanche à prendre. Je connais bien les Lions, et Caelia comme le Chevalier sont dangereux, je ne vois pas trop comment les gérer. Leur défaut commun est leur dépendance aux lignes de vue, je relis le scénario, et c'est un Bingo 😊.

T1, première activation, je fais péter le casse-montagne. Avec la fumée, on y verra bientôt aussi bien que dans le cul d'un Gobelin 🙌. Chevrouze va lui aussi enchaîner les tirs de fusée pour éviter de perdre le point de victoire.

Je les fais sauter au centre, afin de perturber les déplacements de Caelia et des lanciers, et vais me déplacer vers la gauche du terrain, afin de limiter les déplacements possibles du chevalier. La manœuvre est protégée à l'arrière par les arbas. Chevrouze prend des risques, et veut éliminer rapidement les arbas. Caelia fonce en fond de table afin de les tuer rapidement. Tirs, blasts, rien n'y fait, il m'en reste deux (en critique). Ils se vengent eux-mêmes, Caelia trépassé. Les lanciers sont envoyés fuir à droite, je réussis à les intercepter sauf un, qui sort de mon bord de table. J'enverrai un arba faire de même pour gagner le point de victoire.

À gauche, le résultat est mitigé. J'arrive progressivement à éliminer le chevalier et les paladins, qui trépassent tous (le chevalier n'aura jamais la charge en sa faveur). Cependant, Chevrouze réussit deux coups importants. Sa dernière fusée explose sur Arkeon, qui meurt. Il me reste une fusée pour tuer 74pa, je me dis à raison que j'ai perdu le point. Et je perds le second sur un super coup du chevalier. Celui-ci réussit à contourner mes troupes pour engager le technomancien avec ma dernière fusée pour le tuer, ce qui me force à lancer ma dernière fusée un tour après lui !

Au final, défaite 2-1, mais une super partie, où je réussis tout de même à nettoyer la table. Le scénario, avec un ou deux ajustements, me semble au top. Et la prochaine fois, je gagne, Chevrouze ! 😊

Ronde 2 contre Poch et ses Nains TNB :

Pour la seconde partie, je tombe sur Dorian, que je ne connaissais pas, et une compo naine entièrement sur cochon. Sur le papier, je me dis que c'est costaud et que ça ne va pas être simple à tomber. J'avais oublié que j'avais de la chatte 🙌.

Le plan de base est de rester groupé au centre, les Keratis et Arkeon à portée les uns des autres, tout en essayant de contrôler les trous de nains avec les arbas. On se met en place, les tirs sont efficaces, je bloque du nain dans son trou, bref ça se passe bien. De son côté, Dorian tente aussi de maîtriser sa moitié de terrain, tue un nain, mais tente une charge audacieuse derrière mes lignes pour aller tuer de l'arba, avec Aegher.

Trop précipitée, j'ai le temps de me retourner et de mettre dessus Arkeon et trois Keratis. Aegher n'a pas survécu à la fin du tour...

Les chasseurs ayant succombé assez rapidement, Dorian s'est repris et a tenté de rattraper le coup en jouant fond de table, à espérer que les nains sortent du bon côté. J'aurai au final réussi à attraper et tuer ses deux Khors d'assaut, et de récupérer l'ensemble des points de victoire au fur et à mesure.

Résultat : victoire 3-0. Belle rencontre avec Dorian, avec qui on a pu assister au premier défi sucré, remporté par Ruby (il fallait mettre beaucoup d'éléments sucrés dans sa bouche et avaler. Je pourrais être plus précis dans la description, mais je trouve ça plus drôle dit comme ça 😊).



Pause, bonne nuit les petits :

Avant de laisser mes compagnons pour la nuit, je me voyais mal partir avant de voir ce que donnait le concours de peinture. L'espoir de prendre la première place n'en était pas la raison (je sais qu'il y a déjà eu des miracles ce week-end, mais faut quand même pas pousser), mais plutôt les commentaires de ma part du jury.

Ruby et Chevrouze ont pour le coup été très appliqués, avec une belle grille de lecture, et un fonctionnement "bad cop, good cop" marrant à voir 😊.

Je passe sur les tentatives de corruption, mais pas sur la question cruciale qui s'est posée : "peut-on réellement gagner un concours de peinture si on ne peint pas les couilles d'un troll rouge ?"

Au passage, si vous croisez un troll rouge, allez voir par vous-même, c'est instructif.

Je laisse mes compagnons pour leur partie spéciale, à coup de courses de roues folles et d'exploration de donjons. Le boulot sur les décors et les règles est encore une fois dingue 🤪.

Ronde 3 contre Nadjork et ses Dirzs :

On en arrive à la seconde journée, qui s'annonce palpitante encore une fois. Après les récits de la nuit et les cafés nécessaires, ça commence, cette fois-ci contre Nadjork. Les alchimistes vont s'étriper sur un scénario qui a encore une fois un sacré potentiel, mais devrait être revu sur certains points cruciaux pour gagner en équilibre, notamment sur le nombre de boules de neige à tirer par tour et les règles pour ramasser les drapeaux. Je ne connaissais pas Nadjork avant ce week-end, mais ce fut une belle rencontre.

Son propre compte-rendu était de qualité.

Comme le dit Nadjork, une partie très intéressante, où dès le départ je joue sur le surnombre en essayant de tuer tout ce qui est "tuable" rapidement. Ça a en grande partie réussi, même si j'espérais tuer son dernier arba sur un tour, et poursuivre sur son technomancien qui au final sera le planteur de drapeau quatre tours plus tard. J'apprends pas mal sur cette partie, et je rejoins le constat de Nadjork. Je suis trop prudent à partir du tour 3, et veux prendre le sommet petit à petit, en comptant repousser Bête Nemesis et Ysis.

Au final, j'aurais dû tuer la partie en mettant mes points là, car une fois que les deux sont en route, je perds mes éléments au fur et à mesure. La fin de partie est aussi un peu floue pour moi. Je me souviens d'avoir tenté de retarder la Bête sans trop donner de cibles à Ysis, mais c'était peine perdue. Arkeon a alterné en boule de neige dans la poire et ma trop grande prudence dans ses déplacements.

Nadjork de son côté a été un vrai stratège du début à la fin. Malgré les difficultés du début de partie, il joue juste et sait accélérer quand il le faut, un adversaire vraiment redoutable. S'il parle de chance de son côté, avec le recul je crois vraiment qu'il m'a eu à l'expérience. Je le remercie aussi pour cette partie, on en veut plus des comme ça ! Et en plus il est très sympa 😊.

J'attends la revanche avec impatience 😊.



Ronde 4 contre Samko et ses Dirzs :

Et voilà la dernière partie du week-end. Seconde partie contre Samko en tournoi, et la première il avait déjà cette compo ! Je l'avais perdu, et je m'en souviens bien. Samko est un très bon joueur, il ne fait pas de fautes de jeu. Sa compo est dure à prendre au corps-à-corps, et les chasseuses t'incitent à y venir. Et là, j'ai pas grand chose pour gérer Sylann ! Ma seule vraie force peut être le surnombre.

Et c'est là que j'ai un peu honte. Je relis vingt fois le scénario avant le début de partie, et je vois la faille, qui m'apparaît claire comme de l'eau de roche. Avec ma compo, j'ai moyen de créer très rapidement deux chaînes, qui en trois activations emmènent deux trésors hors de portée du gardien. Il n'a pas les moyens d'en faire autant 😊. Je mets en œuvre mon plan dès le tour 1, Samko joue de manière plus classique, il place ses chasseuses, tirent sur mes Arbas pour anéantir mes capacités de réplique à distance, avec avec ses Echaïms pour venir me chercher. Avec les trésors hors de portée gardée par deux Keratis, j'ai mon premier point de victoire. Si j'en garde un ne serait-ce que jusqu'au tour 5, j'ai le second.

C'est là que j'ai honte, ma stratégie sera de planquer fond de table, et de retarder les elfes un maximum de temps 😞. C'est pas beau, mais je me dis que c'est ma seule chance de gagner.

Les Chasseuses éliminent et blessent de loin, mais je réussis à me débarrasser des echaïms assez rapidement. Il n'a rapidement plus le choix et doit venir me chercher frontalement avec Sylann. Ce personnage est une machine à tuer. Samko remonte l'ensemble de mon armée, et finit par me table-raser, mais il qq le boulot au tour 6...

Résultat : victoire 2-1, mais je n'ai aucun mérite. Samko fait une belle partie, fait tout ce qu'il faut, mais le scénario le met de suite dans une situation impossible. J'espère que la belle sera plus équitable, et que je la remporterai à la régulière cette fois-ci. Et même si ce n'est pas le cas, c'est toujours un plaisir à jouer contre Samko 😊.

Pour conclure, un week-end de tournoi pas loin d'être parfait ! Les organisateurs sont des génies, même le Bingconf" était cool à tenter de gagner ! Une super ambiance l'ensemble des deux jours, grâce aussi aux participants que j'ai eu le plaisir de côtoyer. Petite pensée pour Alex (Ruby) qui a eu la classe de mettre en lot son Cyanhur, le tournoi était génial ❤️.



FAQ

Moment où les effets d'un sort s'appliquent

Est-ce que l'effet du sort Vitesse démoniaque s'applique au moment du lancement du sort (tous les combattants à 10cm gagnent 2.5 de MOU jusqu'à la fin du tour) ou bien est ce que l'on regarde au moment où les combattants bougent si ils sont à 10cm du mage, et si oui ils ont +2.5 de MOU ?

☞ Il y a un distinguo entre "gagner" et "bénéficiaire" dans les effets (c'est décrit au début du GBN dans la règle génériques. Gagner faut remplir la condition au lancement de l'effet, alors que bénéficiaire faut remplir la condition au moment où l'effet s'applique.

Iconoclaste et créatures invoquées par l'adversaire

Est-ce que le Croquemitaine (iconoclaste) compte un Ira Tenebrae ennemi comme un croyant ?

☞ S'ils ne sont pas dans la liste des exceptions (chapitre XI-B-2 du livre de règle "GBN"), c'est que ce sont des croyants. Par conséquent, un Ira Tenebrae est non croyant pour son invocateur s'il n'est pas du même peuple, mais croyants pour l'iconoclaste en face.

Tir d'Assaut avec Conscience

Un tireur avec conscience peut-il faire un tir d'assaut sur une figurine qu'il ne voit pas au début de son activation, comme un éclaireur ?

☞ Oui, si jamais la ligne de vue est coupée par un/des obstacles non solide. Non dans le reste des cas.

Comme toujours, revenez au texte plutôt que de réfléchir à ce qu'on pourrait trouver +/- simple/cohérent/logique (chapitre XII-B-28 et VI-B-3 du livre de règle "GBN").

Règles de « prise »

Si j'arrive au contact de 2 marqueurs, puis je ramasser les 2 le même tour avec Prise/1 ?

☞ Prise/1 ça veut dire que tu peux porter qu'un marqueur, donc dans ce cas non tu ne peux pas les ramasser en une fois ou en plusieurs fois. Si c'est prise/2 (ou prise/pui si tu es pui2), dans ce cas oui tu peux prendre les 2 en une seule fois.

Mesures lors d'un assaut

Est-ce qu'une fois un assaut déclaré, je peux mesurer tous les chemins possibles avant d'en choisir un ?

Exemple : je déclare un assaut sur une figurine cachée derrière un terrain encombré, je mesure en traversant le terrain et me rend compte que je n'ai pas la distance. Puis je mesure en contournant le terrain, et cette fois la distance est OK. Est ce que je peux contourner ou bien je dois rester sur mon premier choix de traverser (l'assaut se soldant alors par un échec) ?

☞ Oui, tu peux mesurer tous les chemins.

Sorts et palier

Peut-on lancer une source de ténèbres au palier 1 ?

☞ Si le marqueur n'a pas la compétence vol il ne peut pas être au palier 1.

Sauf si la source est invoquée sur un décor suffisamment haut pour être considéré comme étant au palier 1 (15cm de haut).

Par contre si ce n'est pas spécifié qu'on peut interagir avec à un palier adjacent, c'est qu'on ne peut pas.



A SUIVRE SUR DISCORD

#décors

Pour peindre à l'éponge, je dilue ma peinture ou c'est comme un brossage à sec : je prend la peinture pure et j'essuie un max avant de la passer ?

T'as deux manières de faire :

- Soit tu peins clinquant parce que c'est un village riche, avec quelques pets discrets à droite à gauche,
- Soit tu peins une belle couche de base que tu "salis" avec des lavis de brun/gris/vert, tu ajoutes des éclats de peinture en peignant des petites zones de bois abîmé (marron foncé ou au contraire gris) et tu termines avec de la mousse qui bouffe le bois et la paille.



#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 :



#rapports-de-batailles

@Diegolito - Initiation à la magie avec @bobleblob et @Neubwa à Angers. Des Griffons, des Lions et des Dévoreurs se disputent les trésors des ruines d'une tour de sorcier.

- Tour 1 : les Griffons foncent sur les trésors qui s'avèrent globalement piégés ! les Fusiliers ouvrent le feu, le Barde ne survivra pas à cette première salve...
- Tour 2 : la bataille fait rage, et les templiers menés par Kyrus prennent l'avantage sur les paladins. Pendant ce temps, le Maître des Carnages récupère un trésor...



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



ROMAN SUR CADWALLON PAR DANNY

Chapitre III

Faux semblant

Un élan de pitié me traversa. Ce pauvre bougre ne devait pas s'attendre à tomber sur un « ancien » Franc Ligeur. A force de rester murer dans ma chambre d'auberge depuis des mois, j'avais oublié que certains quartiers de Cadwallon étaient si « agités » une fois la nuit tombée. Mais rien ne pouvait me stopper, du moins, c'est ce dont j'arrivais à me convaincre pour le moment.

Après plus d'une heure de marche, je vis enfin la maison d'Eriline. On entend au loin les musiques festives et féérique de l'Allée de Mardi. L'air était empli de senteurs magiques enivrantes. Je m'arrêtai devant une splendide bâtisse se dressant entre une auberge et une échoppe de tissus bigarrés. La façade était composée de colombages partant dans tous les sens sur deux étages s'élevant au-dessus de la rue. Puis toujours cette jolie petite tour qui domine tout le quartier. La loi ducale limitait normalement la construction de ces tours privées mais Eriline n'était pas n'importe qui. Mon cœur s'emballait à l'idée de la revoir, mais ma tête se préparait à bien pire.

Je frappais à la porte, une lumière s'alluma à l'étage et quelques instants après j'entendais la clef tournée dans la serrure. La porte s'ouvrit en silence et elle se tenait devant moi. L'air de surprise auquel je m'attendais était absent de son visage et elle me fixait d'un air mauvais. Sa chevelure descendait en cascade sur ses épaules dénudées. Sa robe de nuit, faite de satin vert pastelle reflétait les lueurs des lumières de la rue.

- Entre, me dit-elle sur un ton sec ?

Je franchis le pas de la porte et elle me fit signe de la suivre vers le salon. Un parfum de rose et de myrtille flottait dans l'air. Nous entrâmes dans une grande pièce occupée par une immense table ronde avec treize chaises en bois finement sculptées. Des étagères pleines de livres recouvraient les murs et un escalier de bois et de pierre blanche montait à l'étage. Elle prit place à la table et me fit signe de faire de même. Je pris une chaise face à elle et tentait de soutenir son regard. Je sentais sa colère peser sur moi, rendant ma respiration lourde et pénible.

- Tu en as mis du temps pour revenir ici, il te faut toujours autant de temps pour réfléchir ? me lança-t-elle sur un ton des plus acide.

- Je ne suis pas là pour me battre avec toi, répondis-je du ton le plus calme possible.

- J'espère que tu te rends compte à quel point j'ai souffert durant ton absence. Ses mots firent mouche.

- Je m'excuse pour t'avoir ignorée et... abandonnée. J'avais besoin de temps pour faire le point, avouai-je dans un soupir de culpabilité.



Le silence s'installa entre nous. Son regard inquisiteur me transperça. Elle lisait en moi comme dans un de ces grimoires, je ne pouvais ni ne voulais lui cacher ce que je ressentais. Et c'était inutile, même avec la meilleure volonté du monde.

Afin de briser cette glace ardente, je sortis le marteau de sous ma cape et le posai sur la table. Elle se leva pour s'approcher de moi. Son regard était dur et froid. Cet instant dura une éternité. Puis elle posa sa main sur le manche. Je vis son regard s'emplir de regrets. Elle détacha son regard du marteau et le porta à nouveau sur moi. Sa main se posa délicatement sur ma joue. Je sentis sa chaleur, sa douceur, ses sentiments. Je me sentis réconforté, je sentais enfin que quelqu'un était de mon côté.

- Je suppose que tu viens ici pour me demander une faveur ou ai-je le droit de considérer ta présence comme un signe d'excuse et un aveu de solitude ? me dit-elle, un léger sourire d'un charme fou aux coins de ses fines lèvres rose pastel.

- Oui, tu as raison, j'ai besoin d'aide. Je veux me venger, lui dis-je en serrant le manche du marteau.

- Je m'en doute, mais tu sais aussi que ce ne sera pas facile. Il n'est plus seul, me dit-elle d'un ton grave.

- Si tu sais quelque chose, je te conseille de tout me dire. Le ton de ma voix avait durci sans que je le veuille, la colère montait en moi dès que je pensais à ce traître.

Elle me fixa dans les yeux et se leva pour aller prendre un coffret dans l'une des étagères qui longeaient les murs de la pièce. Elle revint s'asseoir à côté de moi et l'ouvrit pour en sortir des rouleaux de parchemin qu'elle me tendit.

- J'ai demandé à deux vieux amis de vous suivre car lorsque vous étiez venu me demander de l'aide pour votre dernière mission, j'avais vu quelque chose d'étranges dans les yeux de Kartag.

- Qu'as-tu vu ? lui demandé-je.

- Une chose qu'on ne devrait pas voir dans les yeux d'un homme. Mais lit cette lettre. Tu comprendras mieux certaines choses, me répondit-elle.

Mon regard se posa sur le parchemin en question. Il s'agissait d'une sorte de rapport, plus je le parcourais et plus j'avais du mal à croire ce que je lisais.

Mes yeux s'ouvrirent sur un plafond de pierres recouvert d'une mousse brunâtre. Un lustre de plusieurs centaines de bougies y pendait, éclairant l'espace de la douceur de ses flammes. Je ne sentais plus mon corps. Mes yeux ne pouvaient que fixer ces lumières. J'avais l'esprit engourdi mais au bout de quelques secondes d'effort, ma psyché se remémora S'Hatyr, Alkanir et de la daque.

Mon cœur battait la chamade dans mon torse et j'avais un feu dévorant qui me brûlait les entrailles. La douleur était suffisamment puissante pour me faire atrocement souffrir mais restait à la limite de l'insupportable, m'empêchant de sombrer à nouveau dans l'inconscience.

S'Hatyr apparut au-dessus de moi, comme un chat au-dessus d'une souris qu'il vient de capturer. Comme à chaque fois, ses yeux reptiliens me fixaient froidement, un air de malice et de vice entremêlés dans la noirceur de ses pupilles.

- Bienvenue au royaume des morts mon cher pantin, me dit sa voix dans mon esprit, sa langue fouettant l'air avec vigueur au-dessus de mon front.

Toujours immobilisé, je lui jetai un regard empli de haine et de rage.

- Du calme voyons, je t'apprendrai le resssssspect qu'un esclave doit à sssson maître, répondit-il dans un sifflement psychique des plus aiguisés.

- Je ne serai jamais ton esclave S'Hatyr, ne rêve pas si haut ! tentai-je de crier, mais aucun son ne sortit de ma bouche.

- Quelle chancece j'ai que mon ssssort marche à la perfection, je vais faire de toi un animal docceile. J'imagine ce que tu veux me hurler. Je le ssssens dans ton esprit. Cette rage... un délicece.

Ce n'est pas ce que j'avais prévu et je ne laisserai personne mettre à mal un plan que j'ai mis tant de temps à échauffer. Je sentais mes objectifs glisser entre mes doigts comme de l'eau dans une passoire. J'étais en train de tout perdre et la colère me submergea tel un raz-de-marée. Je la laissai m'envahir totalement jusqu'à sentir mon cœur s'enflammer d'une noirceur abyssale.

Ma main se leva d'elle-même, attrapant l'Ophidien sous la gueule. Serrant de toutes mes forces son cou écailleux, je sentais ses muscles se raidir et ses os bouger dans ma paume. Il attrapa mon bras de ses mains griffues et tenta de se dégager de ma prise. Je me relevais tant bien que mal de la table sur laquelle j'étais allongé depuis un temps indéfini. Je le fixais droit dans les yeux.

- « Tu m'as mentis, Ophidien. TU M'AS TRAHI ! » hurlais-je, serrant sa gorge de plus belle.

Ma voix tonna dans la pièce. De fines gouttes d'eau tombèrent du plafond et crépitèrent dans les flammes du lustre quand l'air vibra au son de ma voix. La colère parcourait mes veines, brûlant mon sang et le poison qui circulait dans mon corps, me libérant de cette emprise. Ma main serra d'avantage le cou reptilien de cette vermine. Je voyais ses yeux commencer à se révolter. Son corps reptilien se tordait, il tenta de s'enrouler autour de moi pour prendre l'ascendant. J'écrasai sa queue avec ma jambe droite sans retenir ma force. Il siffla de douleur quand je sentis ses vertèbres se fissurer sous la pression de mon talon.



- Comment es-tu arrivé à te lever, mon sort de magie noire devrait t'immobiliser ! hurla-t-il dans mon esprit. Sa voix agressait mes pensées.

Je n'avais plus grand chose à perdre, il avait presque tout gâché. Je laissai donc la noirceur qui m'envahissait prendre totalement le dessus sur ma raison, lâchant totalement la bride aux Ténèbres que j'avais enfoui au fond de mon âme.

- Tu devais m'aider à trouver le Chant des Cendres pour lever une armée et ainsi me permettre de prendre le contrôle de cette maudite Cité-Franche.

- Je le sssais, je n'ai pas oublié, son sifflement psychique était tremblant.

- Et pourtant, tu viens de tenter me doubler. Tu es aussi lamentablement que ton échec, le tançai-je.

- Mais qui es-tu pour réussir à te libérer d'un tel sssort ? crissa-t-il, sa voix mentale au bord de la rupture.

- Réfléchis un peu sale lézard...

Je sentis tout son corps frémir de peur lorsque je laissai échapper un fragment de ma colère.

- Je ... Je... Je peux encore t'être utile, je sssais où se trouve l'objet de ton désir, me répondit-il, alors qu'il suffoquait et griffait mollement mon bras pour se dégager.

- Dernière chance. Tente encore un coup comme celui-là et je te tue.

Ma main lâcha sa prise. Son corps s'écroula de tout son poids. Il recherchait son souffle dans de grands sifflements. Il m'avait pris de court et savait où était l'artéfact. Je n'avais que peu de temps pour accomplir mon plan et il savait. Je n'avais pas d'autre choix que de m'en remettre à lui en espérant que cette démonstration suffirait à le dissuader de me trahir encore une fois. Mais je restais sur mes gardes.

S'Hatyr se redressa devant moi et s'inclina en signe de respect et de dévotion.

- Veuillez pardonner ma... trahison. Je vous garantis mon entière sssoumission, ... maître.

- Tu ne dois ta vie qu'à ta chance, lui répondis-je.

- Je vais vous conduire à l'artéfact et vous aider à accomplir votre plan.

Il ouvrit la porte au fond de la pièce et m'invita à descendre l'escalier.

Auteur : Danny

THÈME

Figurines du
tournois du
Nord
Nor-Dan-Kar

CONCOURS DE PEINTURE NORD 2025



2

Crixus et son Dresseur d'auroch



EX-AEQUO

3

Samko et son Sýlann



Butters
et son Zeïren



Thibaud et son
Vicaire de Dirz



Nadjork et son
Clone dasyatis



EX-AEQUO

3

Kelen et son Minotaure d'Achéron



1

JLF et son Troll rouge

THÈME

Figurine féminine
#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE JUN 2025



Kyrdael - Syphilde



B.O.U.R.R.I.N. - Sasia Samaris



2

CRIXUS - dresseuse d'Auroch



1

Castor2xtrem - Viraë



Ark hose - chasseuse d'azur



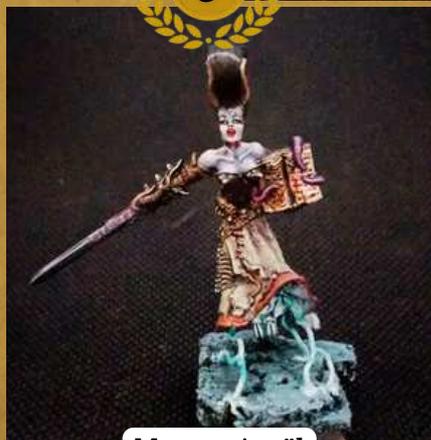
Korz - guerrière Khor



Slaaneshchild - succube



3



Morty - Azaël



Mirage - Nelphaël



Rackhamfan - porteuse de fléau



THÈME

Libre pour l'été

#concours-peintures

CONCOURS DE PEINTURE AOUT 2025

3



Yarlen - Asgarh



Damien - Vjkhah



Slaaneshchild - Balor



Samax - Ogre



Castor2xtrem - Porte-étendard Orque

2



Ours - Törk



Kyrdael - Chevaucheur de Brontops



Rackhamfan - Nain dégénéré



Kelen - Golem d'acier



B.O.U.R.R.I.N. - Tigre de Dirz



Ark hose - Maelÿn



Benoitharrer - Milicien



1

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

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

-Les doubles 6 sont des tuées net.

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

* : les pénalités se cumulent avec celles de somné 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	

Action	
Déplacement à couvert	
Marche	
Course	
Engagement (libre de tout adversaire)	
Engagement (après désengagement)	
Charge	
Poursuite	

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	Dévot	Zélate	Doyen	Avatar
Moine Guerrier	1	2	3	6

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

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	

Phase stratégique:
1) Constitution des séquences d'activation
2) Jet Tactique

Phase d'activation:
Tirage des cartes et activation des figurines
1) Actions exclusives
3) Actions cumulatives

Phase de combat:
1) Séparation des mêlées
2) Résolution des combats
3) Test de ralliement

Phase mystique:
1) Calcul de la FT des fidèles
2) Jets de récupération de mana des magiciens

Phase d'entretien:
1) Application des effets nuisibles
2) Application des compétences passives
3) Application des compétences actives
4) Application des effets divers
5) Résurrections et renforts

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

MOU / 2 (arrondi à l'entier sup.)



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>