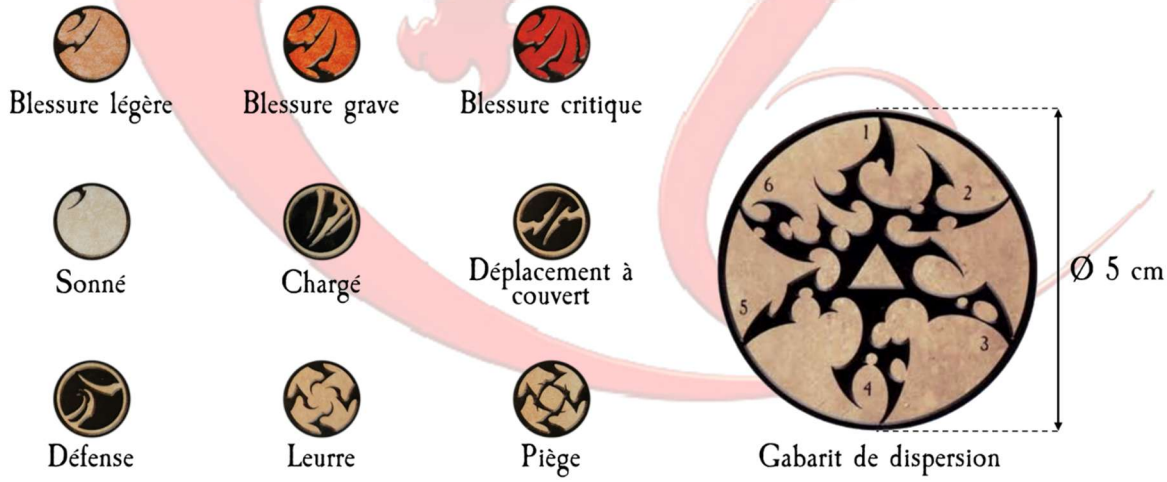
Ch.1 Préparation du matériel de jeu

Ch.1 Préparation du matériel de jeu 4
I-A. Matériel nécessaire au jeu. 4
I-B. Les figurines et leurs socles. 5
I-C. Les cartes de référence. 6
I-D. La liste d'armée 9
I-D-1. Contingent. 9
I-D-2. Valeur stratégique des combattants. 9
I-D-3. Valeur stratégique maximale. 9
I-D-4. Champions. 9
I-D-5. Combattants et cartes de références. 10
I-D-6. Artefacts et accessoires. 10
I-D-7. Sortilèges et miracles. 10
I-D-8. Règles spécifiques à la cité franche de Cadwallon. 10
I-D-9. Alliés (règle optionnelle, interdite en tournoi). 11
I-D-10. Exemple de composition d'armée. 12

I-A. Matériel nécessaire au jeu.

Confrontation se joue avec des figurines qui représentent les troupes dont disposent les joueurs. La partie se déroule généralement entre deux joueurs, chacun dirigeant l'une des armées qui s'affrontent (des règles prévoient aussi des affrontements de 3 joueurs ou plus). Dans Confrontation les figurines évoluent, selon les forces en présence et le scénario choisi, sur des surfaces de différentes tailles, allant de 60x60cm pour les petites escarmouches à 120x60cm ou 90x90cm pour les plus gros formats, dotées d'éléments de décors comme des collines, des bâtiments, des arbres, etc. Ce jeu est bien plus qu'un jeu de « soldats de plomb ». Il est régi par des règles qui, via notamment les caractéristiques des combattants, permettent de résoudre les différentes situations de jeu (mouvement, tirs, corps à corps, magie, etc.).

Confrontation se joue en utilisant un mètre (gradué en centimètres) et des dés à six faces pour résoudre les différentes actions entreprises par les combattants. Le jeu nécessite aussi des cartes de référence où sont inscrites les caractéristiques des combattants ainsi que des pions qui sont utilisés comme aide-mémoire au cours du jeu (blessures et états particuliers des combattants).

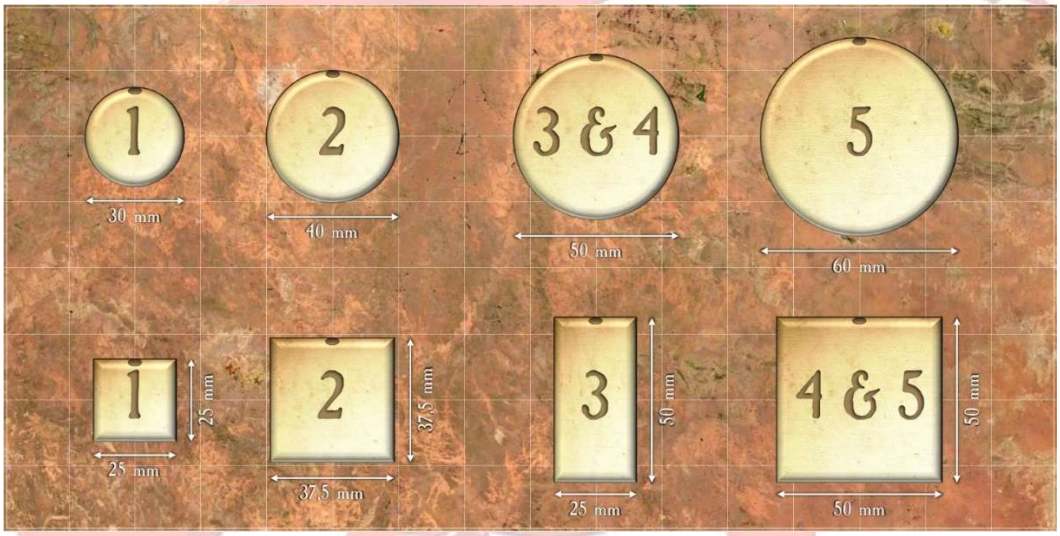


© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

I-B. Les figurines et leurs socles.

Chaque figurine est collée sur un socle, rond ou carré, dont la largeur dépend de la taille du combattant (la taille du combattant est indiquée sur sa carte de référence) :

1. Infanterie de taille moyenne ou de petite taille : Socle carré de 25x25mm ou socle rond de 30mm de diamètre.
2. Combattant de Grande taille (sauf les exceptions des points 3 et 4) : Socle carré de 37,5x37,5mm ou socle rond de 40mm de diamètre.
3. Cavalerie : Socle rectangulaire de 25x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
4. Serpents Ophidiens : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
5. Combattant de Très grande taille ou Machines de guerre : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 60mm de diamètre.



Attention ! *Les figurines sont censées être montées sur le socle avec lequel elles sont fournies, mais le joueur peut librement passer du socle rond au socle carré ou vice-versa. En cas de travail personnalisé, il sera souvent toléré qu'un combattant soit changé de socle, mais il convient de prévenir son adversaire (et l'arbitre dans le cadre d'un tournoi) et de ne chercher en aucun cas à essayer de tirer avantage de cette modification.*

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

I-C. Les cartes de référence.

Il y a deux types de combattants à Confrontation : d'une part les **Champions**, qu'ils soient de courageux meneurs d'hommes ou des magiciens aux pouvoirs défiant l'entendement, et d'autre part les **Troupiers** qui correspondent aux combattants accompagnant ces personnages d'exception. Qu'il soit **Champion** ou **Troupier**, un combattant possède une carte de référence qui présente une illustration et ses caractéristiques martiales.

Attention ! *la carte de référence initialement vendue avec la figurine a dans la majorité des cas été modifiée, uniquement en ce qui concerne le coût du combattant. Bien qu'il soit toujours possible de jouer avec les cartes d'origine, elles ont été remplacées par les cartes au format Conf'fédération telles que celles présentées ci-dessous, à jour, plus explicites, et disponibles sur le portail Conf'fédé :* https://confederation-dragon-rouge.fr/ *dans la section Army Builder.*

1. **Photo** de la figurine ou dessin illustrant le combattant.

2. **Logo du peuple** auquel appartient ce profil.

3. **Nom** du combattant. Les **Troupiers** portent généralement le nom de leur fonction (lancier, archer…) alors que les **Champions** ont un nom propre. Les champions ont la mention **Champion** dans leur rang et bénéficient d'avantages particuliers, comme des compétences induites, rappelés sur la carte de référence.

4. S'il y a lieu, la **Classe** du combattant est indiquée juste en-dessous de son nom.

5. **Rang** suivi de la **Taille/TAI** du combattant. La **Taille** influe sur la résolution des tirs et surtout elle définit la **Puissance/PUI** des combattants, c'est-à-dire leur capacité à déstabiliser leurs adversaires lorsqu'ils chargent ou, au contraire, à encaisser l'impact d'une charge ennemie :

   - Petite taille (TAI = 1) et Taille moyenne (TAI = 2) : PUI = 1.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

- Grande taille (TAI = 3) : PUI = 2.
- Très grande taille (TAI = 4 ou +) avec la compétence « Énorme/X » : PUI = 2 + X, TAI = 3 + X.

Remarque : excepté pour les combattants de Petite taille, on a PUI = TAI - 1.

Le **Rang** symbolise quant à lui le grade et/ou la fonction du combattant au sein de son armée. Le rang indique aussi si le combattant est un **Champion**. Si c'est une **Troupe**, le rang est suivi d'un chiffre qui indique le nombre de combattants maximum que peut représenter la carte de référence. On distingue différents rangs distribués sur une échelle de quatre catégories (chiffre entre parenthèses ci-dessous).

Rangs propres aux guerriers :

- ***Irrégulier (1) :*** Ces combattants rejoignent occasionnellement les armées de leur peuple.
- ***Régulier (1) :*** Ces guerriers représentent la majorité des forces d'une armée.
- ***Vétéran (1) :*** Aguerris par de nombreuses batailles, les Vétérans comptent parmi les troupes les plus fiables d'une force armée.
- ***Créature (1) :*** Qu'elles se joignent à une armée de gré ou de force, les Créatures se transforment en machines à tuer dès que la bataille fait rage.
- ***Spécial (2) :*** Ces guerriers maîtrisent des techniques de combat redoutables qui surprennent leurs ennemis.
- ***Machine de guerre (2) :*** Ces machines répandent la mort sur de larges zones du champ de bataille.
- ***Élite (2) :*** Peu nombreux, ces combattants constituent cependant un atout majeur pour n'importe quelle armée.
- ***Légende vivante (3) :*** Ces figures emblématiques galvanisent les troupes par leur seule présence.
- ***Allié majeur (4) :*** Lorsque la situation l'exige, des êtres fantastiques rejoignent le champ de bataille.

Rangs propres aux magiciens :

- ***Initié (1) :*** Un tel magicien ne maîtrise que partiellement les arcanes de la magie.
- ***Adepte (2) :*** Un Adepte est un magicien qui peut se montrer particulièrement dangereux grâce à sa faculté d'associer les effets de plusieurs Éléments.
- ***Maître (3) :*** Le talent de ces magiciens ne connaît que peu de limites.
- ***Virtuose (4) :*** De tels magiciens ne sont qu'une poignée en ce monde et leur puissance défie l'imagination.

Rangs propres aux fidèles :

- ***Dévot (1) :*** Les Dévots constituent la masse des fidèles qui portent la parole de leur divinité parmi leurs frères.
- ***Zélote (2) :*** Un Zélote fait preuve d'une plus grande emprise sur les Aspects de la foi que les simples Dévots. En outre, il possède une bien meilleure vision des desseins divins.
- ***Doyen (3) :*** Les Doyens sont les élus parmi les fidèles. Le regard de leur divinité s'est posé sur eux l'espace d'un instant.
- ***Avatar (4) :*** Un Avatar est la manifestation d'une divinité.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

❻ **Caractéristiques** du combattant représentées par des icônes et reflétant ses aptitudes martiales :

Le **Mouvement/MOU** détermine la distance potentielle (en centimètres/cm) qu'un combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

L'**Initiative/INI** symbolise les réflexes du combattant. Elle est essentiellement utilisée pour déterminer qui effectue ses attaques en premier lors des combats au corps à corps.

Le premier chiffre correspond à l'**Attaque/ATT** et représente l'habileté du combattant lorsqu'il porte un coup à un adversaire. Le second chiffre correspond à la **Force/FOR** et sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.

Le premier chiffre correspond à la **Défense/DEF** et est utilisée lorsque le combattant tente de parer une attaque au corps à corps. Le second chiffre correspond à la **Résistance/RES** et est prise en compte lorsque le combattant est affecté par un effet de jeu susceptible d'entraîner des blessures.

La **Peur/PEUR** ou le **Courage/COU** correspond au premier chiffre. Les combattants dotés d'une PEUR sont susceptibles d'effrayer ceux qui ont une valeur de Courage (ou ceux qui ont une PEUR moins élevée). Le second chiffre correspond à la **Discipline/DIS** et reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

Le **Tir/TIR** indique l'habileté d'un combattant possédant une arme de tir. Les caractéristiques de l'arme sont indiquées dans la partie Equipements.

Seuls les magiciens sont dotés de la caractéristique **Pouvoir/POU** qui indique l'aisance du magicien à lancer des sortilèges.

Les fidèles sont les seuls combattants à être dotés des trois **Aspects de la FOI** qui symbolisent chacun l'une des trois grandes lois qui régissent l'univers : la Création (valeur à gauche), l'Altération (valeur au centre) et la Destruction (valeur à droite). Ces valeurs conditionnent le type de miracles que le fidèle est capable d'accomplir, ainsi que ses chances de réussir à les appeler.

❼ La section **Equipements** indique le type d'arme et d'armure dont le combattant est équipé et certaines de leurs caractéristiques. Par exemple, pour une arme de tir, seront indiquées sa **Force/FORTIR** et ses trois portées (Courte/Moyenne/Longue).

❽ Les **Compétences** du combattant lui confèrent certaines particularités. Les effets des compétences sont décrits au chapitre XII-B. Certaines sont induites du statut du combattant (Champion, Elémentaire…). Elles sont alors indiquées entre parenthèses, en-dessous des autres compétences.

❾ **Capacités spéciales** du combattant. Le descriptif complet de ces capacités spéciales se retrouve sur le profil complet du combattant sur l'Army Builder du portail Conf'fédé, ainsi que sur la liste d'armée qu'il génère.

❿ En bas à gauche de la carte de référence, les **Points d'Armée (PA)** représentent une estimation de la Valeur stratégique du guerrier. Plus ce nombre est élevé, plus le combattant est puissant. Cette valeur permet d'équilibrer les forces qui vont s'affronter. Elle représente le coût individuel des combattants et non celui de l'ensemble des figurines qui vont être représentées par la carte.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

⓫ **Date d'édition** de la carte de référence par l'Army Builder du portail Conf'fédé. Une version plus récente d'une carte prend toujours le pas sur des versions antérieures.

I-D. La liste d'armée.

Avant de démarrer une Confrontation, chacun des joueurs construit sa liste d'armée, c'est-à-dire son groupe de combattants, dans la limite du coût total en PA qu'ils ont prévu pour la valeur de leur armée, et selon certaines règles précisées ci-dessous. Il est fortement conseillé aux joueurs d'utiliser le constructeur d'armée en ligne disponible à l'adresse : https://confederation-dragon-rouge.fr/army-builder/. L'avantage est qu'il permet d'imprimer les cartes de référence ainsi que la liste d'armée regroupant en une seule page, l'ensemble des caractéristiques des combattants, capacités, équipements, artefacts, sorts, miracles… avec la description complète de leurs effets.

I-D-1. Contingent.

Le contingent maximal de chaque armée, c'est-à-dire le nombre de socles de combattants dont elle peut être constituée, est définit en fonction de la valeur en PA choisie. Ce maximum est fixé à cinq combattants par tranche, même incomplète, de 100 P.A.

Valeur de l'armée	Effectif maximal
100 PA	5
200 PA	10
300 PA	15
400 PA	20

Quelles que soient la Taille, la Puissance et la valeur en PA, un socle ne compte que pour 1 dans le contingent de son armée et ce, même s'il y a plusieurs figurines dessus (cavaliers, bombardiers nains, machine de guerre, etc…). Il n'existe cependant pas de minimum pour le contingent.

Note : *il arrive que le contingent puisse être dépassé durant le cours d'une partie (notamment si des combattants sont invoqués en cours de partie), cela ne pose aucun problème.*

I-D-2. Valeur stratégique des combattants.

La **Valeur stratégique** d'un combattant est exprimée en points d'armée (PA). Elle est calculée à partir de la valeur en PA donnée sur la carte de référence à laquelle on ajoute tous les surcoûts associés aux équipements, artefacts, options, etc. Si un élément du combattant a une valeur en PA qui varie selon les caractéristiques de son profil, cette valeur doit être calculée en fonction de la valeur finale des caractéristiques de son profil, en prenant en compte tous les modificateurs de son équipement.

Exemple : *L'artefact Fer (1) doit être payé à ATT+DEF+RES PA, sur Ghorak le fauve (ATT=8, DEF=4, RES=8) et lui donne ATT+1 et DEF+1. Le profil final sera donc modifié à (ATT=9, DEF=5, RES=8) donc le prix à payer pour l'artefact sera de 9+5+8=22 PA.*

I-D-3. Valeur stratégique maximale.

La valeur stratégique d'un combattant ne doit jamais dépasser 40 % de la valeur maximale définie pour l'armée.

Exemple : *Si un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA, aucun de ses combattants ne pourra dépasser la valeur stratégique de 120PA.*

I-D-4. Champions.

La valeur stratégique cumulée des **Champions** d'une armée doit être au minimum de 20 % de la valeur maximale définie. ***Exemple :*** *Un joueur prépare son armée de Gobelins pour une bataille à 300PA. Il peut jouer Azzoth le fourbe (34PA) et Shûb (36PA) dont la valeur cumulée est de 70PA, ce qui dépasse le minimum prévu par le format (60PA).*

Les **Champions** sont des personnages uniques et ne peuvent pas être recrutés en plusieurs exemplaires dans une liste d'armée. Le Champion le plus cher de l'armée en Valeur stratégique est le **Commandeur** de l'armée.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

I-D-5. Combattants et cartes de références.

Une même carte de référence peut, au choix du joueur, représenter de 1 à 3 combattants du même type si ce sont des **Troupiers**. Au cours la partie, chaque combattant sera lié à la carte de référence qui le représente. Le nombre maximal de combattants qui peuvent être représentés par une même carte dépend de leur valeur stratégique individuelle :

- Inférieure ou égale à 30PA, 3 combattants maximum.
- Entre 31 et 50PA, 2 combattants maximum.
- Supérieure ou égale à 51PA, 1 seul combattant.

Il existe cependant quelques exceptions à cette règle. Le nombre de combattants identiques par carte est rappelé sur la carte de référence, juste à droite du **Rang**.
Tous les combattants représentés par une même carte doivent être identiques et équipés de façon totalement identique. ***Exception :*** *les états-majors (voir XII-B-26. Commandement/X), et les combattants dotés de la compétence Asservi/X (voir XII-B-15).*

Exemple : *Une armée Sessair est composée des combattants suivants :*

- *Gwenlaën l'orgueilleuse, Gwenlaen doit être représentée par sa propre carte de référence.*
- *Deux barbares géants ayant le même profil qui peuvent être représentés par une carte chacun ou par une seule carte pour les deux.*
- *Trois fiannas keltoises, qui peuvent être représentées soit par une carte chacune, soit par une seule carte pour les trois, soit par une carte pour deux fiannas + une carte pour la troisième fianna.*

I-D-6. Artefacts et accessoires.

Les combattants possédant la compétence Artefact/X, principalement les **Champions**, peuvent être dotés de 1 à X **Artefacts** lors de la constitution de l'armée. Une liste d'armée ne peut pas inclure plus d'un seul exemplaire d'un même artefact, sauf exception stipulée dans sa description. ***Exemple :*** *En tant que Champion adepte (rang 2), Galhyan possède la compétence Artefact/2 et peut se voir attribuer jusqu'à deux artefacts.*

En outre certains combattants, en fonction de leur peuple et/ou de leur rang, peuvent être dotés d'**Accessoires** qui ne nécessitent pas de posséder une compétence particulière (Traitements pour l'armée Dirz, Vertus pour les prêtres…). Il n'y a pas de limite au nombre d'accessoires que peut posséder un combattant, sauf si cela est stipulé dans leur description.

Les descriptifs des artefacts et accessoires du jeu se trouvent sur le portail Conf'fédé et la liste des artefacts et accessoires accessibles à un profil donné apparaît dans le constructeur d'armée en ligne. Le coût en PA des artefacts et accessoires s'ajoute à celui du combattant auquel ils sont attribués.

I-D-7. Sortilèges et miracles.

Un magicien ne peut apprendre qu'un nombre restreint de sortilèges (voir X-C), provenant des voies qu'il maîtrise. De même, les fidèles n'ont qu'un nombre restreint de miracles à leur disposition (voir XI-C), provenant des litanies qu'ils maîtrisent. Le constructeur d'armée en ligne fournit la liste des sortilèges ou miracles accessibles à un combattant donné. Les sortilèges et miracles sont gratuits (pas de surcoût en PA).

I-D-8. Règles spécifiques à la cité franche de Cadwallon.

Au sein de la cité franche, guildes & fiefs entretiennent des relations parfois amicales, mais parfois d'une hostilité qui confine à la haine. Malgré cela, tous peuvent s'entraider pour le bien de la cité, au moins le temps d'une mission.

Les armées de Cadwallon sont constituées d'une **faction majeure**, et éventuellement d'une unique **faction mineure**. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc des combattants du même peuple.
Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la faction majeure. De plus, seuls des troupiers peuvent être recrutés au sein de la faction mineure.

Si les deux factions choisies entretiennent des relations amicales, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée en Valeur stratégique au sein de la faction mineure. Dans le cas contraire, il n'est possible de recruter que 20% de l'armée dans la faction mineure. Voici les relations amicales entretenues par chaque faction :

- Fief Ogrokh : Guilde des Architectes, Guilde des Lames, Guilde des Nochers, Milice.
- Guilde des Architectes : Fief Ogrokh, Guilde des Cartomanciens, Guilde des Lames, Guilde des Orfèvres, Milice.
- Guilde des Cartomanciens : Guilde des Architectes, Guilde des Lames, Guilde des Nochers, Guilde des Orfèvres, Milice.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

- Guilde des Lames : Fief Ogrokh, Guilde des Architectes, Guilde des Cartomanciens, Guilde des Nochers, Guilde des Orfèvres, Guilde des Usuriers, Guilde des Voleurs.
- Guilde des Nochers : Fief Ogrokh, Guilde des Cartomanciens, Guilde des Lames, Guilde des Usuriers, Milice.
- Guilde des Orfèvres : Guilde des Architectes, Guilde des Cartomanciens, Guilde des Lames, Milice.
- Guilde des Usuriers : Guilde des Lames, Guilde des Nochers.
- Guilde des voleurs : Guilde des Lames, Milice.
- Milice : Fief Ogrokh, Guilde des Architectes, Guilde des Cartomanciens, Guilde des Nochers, Guilde des Orfèvres, Guilde des Voleurs.

I-D-9. Alliés (règle optionnelle, interdite en tournoi).

Les principaux peuples d'Aarklash, chacun représenté par un animal totem (entre parenthèses), sont répartis au sein des trois voies d'alliance suivantes :

Les **Méandres des Ténèbres** regroupent :

- les morts-vivants d'Achéron **(Bélier)**
- l'empire du Syharhalna des alchimistes de Dirz **(Scorpion)**
- la toile d'Ashinan des elfes Akkyshans **(Araignée)**
- les Keltois du clan des Drunes ou Clairvoyants de Caer Maed **(Cerf)**
- les Possédés des Gouffres ou nains de Mid-Nor **(Hydre)**
- l'Alliance Ophidienne **(Serpent)**
- les Disciples de la Bête tels que se nomment les dévoreurs de Vile-Tis **(Hyène)**

Les **Voies de la Lumière** regroupent :

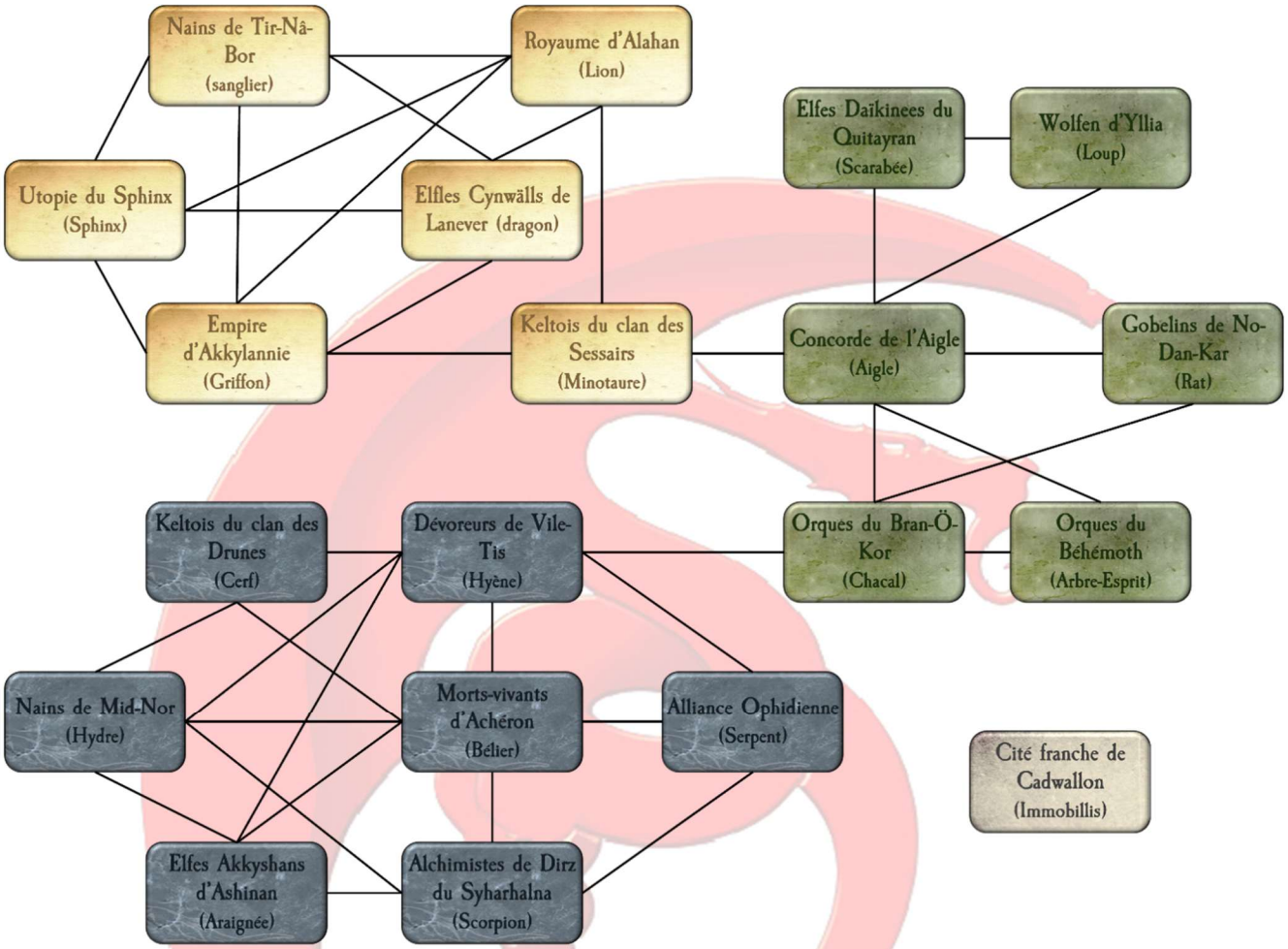
- le Royaume d'Alahan **(Lion)**
- l'Empire d'Akkylannie **(Griffon)**
- les forteresses des Nains de Tir-Nâ-Bor **(Sanglier)**
- La république de Lanever des elfes Cynwälls **(Dragon)**
- les Keltois du clan des Sessairs ou Barbares d'Avagddu **(Minotaure)**
- l'Utopie du Sphinx **(Sphinx)**

Les **Chemins du Destin** regroupent :

- les elfes Daïkinees ou gardiens de Quitayran **(Scarabée)**
- les orques du Bran-Ô-Kor **(Chacal)**
- les Wolfen d'Yllia **(Loup)**
- les gobelins de No-Dan-Kar **(Rat)**
- les orques du Béhémoth **(Arbre-Esprit)**
- la concorde de l'Aigle **(Aigle)**
- les Keltois du clan d'Aran **(Hibou)**

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

Bien que ces peuples trouvent principalement des alliés parmi leur voie d'alliance certains ont noué des amitiés en dehors ou développé des inimitiés au sein de leur voie. Le schéma ci-dessous résume les alliances possibles entre les peuples d'Aarklash :



Autres peuples :

- La cité franche de Cadwallon **(Immobilis)** : pas d'alliés officiellement déclarés.

- Les créatures **élémentaires et immortelles** viennent apporter leur aide aux combattants qui partagent les mêmes combats. La politique d'Aarklash leur est étrangère et ils ne participent pas aux voies d'alliance. Voir le descriptif des compétences Élémentaire/X et Immortel/X pour plus de précisions sur la manière dont ils peuvent être recrutés dans une armée.

Une même armée peut faire appel à des Alliés issus de peuples différents, à condition que ces peuples puissent eux-mêmes s'allier entre eux.

La valeur stratégique cumulée des Alliés au sein d'une même armée ne doit pas dépasser 30 % de la valeur maximale. ***Exemple :*** *Si un joueur prépare une armée pour une bataille à 300PA, la valeur cumulée de ses Alliés ne devra pas dépasser 90PA.*

Le pourcentage de **Champions** Alliés n'est pas limité au sein de leur propre contingent. Leur valeur stratégique n'est en revanche pas comptabilisée dans le pourcentage minimal imposé pour l'armée entière. ***Exemple :*** *Une armée à 300PA doit comporter 60PA de Champions et au maximum 90PA d'Alliés. Ces 90PA d'Alliés peuvent être alloués dans leur totalité à des Champions Alliés. Ils ne sont alors pas comptés parmi les 60PA de Champions obligatoires dans l'armée.*

I-D-10. Exemple de composition d'armée.

Escorte d'Alahan (300PA) :
Effectif maximal : quinze combattants.
Nombre minimal de PA imposé pour les Champions : 60PA.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

Champions (77PA).
Migaïl le Sélénite: 57PA.
Artefact « Robes célestes » : 20PA.
Sortilèges : « Égide Élémentaire » « Force de la vertu » « Lueur apaisante » « Glaive chimérique ».

Troupes (222PA).
Trois paladins errants : 3 x 20 = 60PA.
Trois gardes (avec pic de guerre) : 3 x 12 = 36PA.
Deux disciples d'Azël : 68PA.
Trois Valkyries (B) : 3 x 15 = 45PA.
Un joueur d'épée : 13PA.

Total = 299PA et 13 combattants.

© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés