Ch.3 Avant la Confrontation

Ch.3 Avant la Confrontation 23
III-A. Choix du scénario et installation du champ de bataille. 23
III-A-1. Format du terrain et zones de déploiement. 23
III-A-2. Scénarios de base. 24
III-A-3. Installation des éléments de décor. 24
III-B. Déploiement. 25
III-B-1. Phase Stratégique. 25
III-B-2. Phase de déploiement. 25

III-A. Choix du scénario et installation du champ de bataille.

Avant de débuter la confrontation, les joueurs doivent s'entendre sur les conditions de victoire, installer le champ de bataille, définir les zones de déploiement de leurs combattants…

III-A-1. Format du terrain et zones de déploiement.

Le format standard du terrain d'une partie de Confrontation est une zone de 120cm par 60cm mais il est possible de jouer sur une surface de 90cm par 90cm ou, pour les plus petits formats d'armée (moins de 200PA), sur une table de 60cm par 60cm.
Le mode de déploiement standard de Confrontation est la **ligne de bataille**. Dans cette configuration, le champ de bataille est divisé en deux par la ligne médiane qui traverse le terrain, soit dans sa largeur (Figure 1), soit dans sa longueur (Figure 2). Chaque moitié de terrain sera attribuée à l'un des deux camps.
La zone de déploiement de chaque joueur est définie par la surface située dans sa moitié de terrain, à plus de 15cm de la ligne médiane et à moins de 50cm de celle-ci.

NB : Ce mode de déploiement assure généralement la possibilité de provoquer des combats au corps à corps dès le premier tour de jeu. Il est bien sûr possible de se mettre d'accord entre joueurs pour laisser plus que 30cm entre les deux zones de déploiement. Le tour 1 sera alors généralement un tour d'approche où les combattants se placent en fonction de leurs ennemis et le tour 2 verra les premiers engagements au corps à corps.

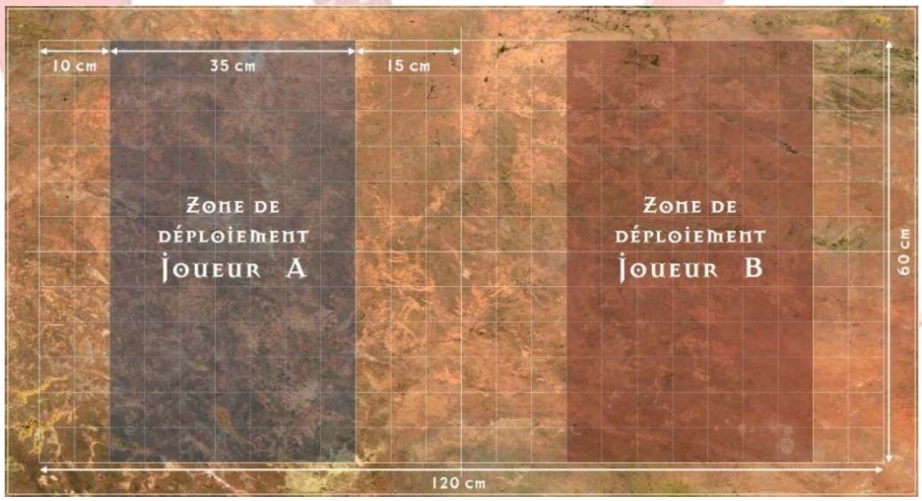

Figure 1 : zones de déploiement pour une surface de 120cm par 60cm séparée dans sa largeur.

© 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

Figure 2 : zones de déploiement pour un terrain séparé dans sa longueur (120x60 et 60x60).

III-A-2. Scénarios de base.

Un jeu d'escarmouche tel que Confrontation est encore plus amusant si l'on joue un scénario dont l'objectif n'est pas uniquement d'annihiler l'adversaire. Le portail Conf'fédé regroupe un nombre important de scénarios au standard des tournois : *https://confederation-dragon-rouge.fr/*. Les règles complètes qui régissent ces scénarios se trouvent au chapitre 13. Néanmoins, pour débuter à Confrontation, il est conseillé de commencer par quelques parties avec les scénarios de base décrits ci-dessous.

Ces scénarios font intervenir la notion de **contrôle** d'une zone du champ de bataille. On dit qu'un joueur **contrôle** une zone si d'une part la somme des puissances de ses combattants présents dans la zone (tout le socle doit être dans la zone) est supérieure à celle des combattants ennemis **et** d'autre part si la somme des valeurs stratégiques de ses combattants est supérieure à celle des valeurs stratégiques des combattants ennemis. Tout autre cas de figure aboutit à une zone disputée. Pour le calcul de la somme des valeurs stratégiques, un combattant en blessure grave subira une pénalité de -5 à sa valeur stratégique (minimum 0) et un combattant en blessure critique -10.

Scénario 1 : Bain de sang
Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 6 tours. L'objectif est simple : au terme des 6 tours de jeu, le vainqueur est celui qui **contrôle** la totalité du champ de bataille.

Scénario 2 : Conquête
Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 6 tours. Au terme du dernier tour de jeu, on regarde quel camp contrôle la zone de déploiement du joueur 1, celle du joueur 2 et la zone neutre du centre. Un joueur qui contrôle sa zone de déploiement gagne 1 Point de Victoire (PV), 2 PV s'il contrôle la zone du centre et 3 PV pour le contrôle de la zone de déploiement ennemie. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.
Variante : les zones à contrôler peuvent être plus restreintes (exemple : il faut protéger le campement situé dans sa zone de déploiement et aller attaquer le campement adverse, prendre une tour de guet située au milieu de la carte, etc…)

Scénario 3 : Exécution
Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 5 tours. L'objectif est de tuer le combattant adverse qui a la valeur stratégique la plus élevée, équipement et options inclus. Le premier joueur qui y arrive est déclaré immédiatement vainqueur.
Variante : le but peut aussi être d'éliminer tous les combattants d'une carte de l'adversaire déterminée aléatoirement (numéroter les cartes et tirer un numéro au sort). Le résultat de ce tirage peut être gardé secret, chaque joueur ne sachant donc pas quels combattants il doit protéger particulièrement.

III-A-3. Installation des éléments de décor.

Les scénarios de bases se jouent avec un minimum de 4 éléments de décor (ruines, maisons, collines, murets, forêts…) qui ne devraient pas dépasser 30x30 cm. Chaque joueur place un élément de décor à tour de rôle. Pour placer un décor, il ne faut pas qu'il soit à moins de 6cm d'un autre décor ni d'un des bords de table. Une fois les décors installés, les joueurs tirent au sort lequel des deux choisit sa zone de déploiement.
NB : des règles plus complètes sur l'installations des décors sont décrites au chapitre 13, mais elles ne sont pas utiles pour les scénarios de base.

© 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

III-B. Déploiement.

Une fois le champ de bataille installé et le scénario défini, les joueurs réalisent le déploiement de leurs figurines. Le déploiement se déroule en deux phases : 1) Phase stratégique 2) Phase de déploiement.

III-B-1. Phase Stratégique.

La phase Stratégique permet de déterminer l'ordre dans lequel les figurines vont être déployées. Elle se déroule en deux étapes :

1. **Séquence de déploiement :**

Chaque joueur constitue une pioche face cachée avec toutes ses cartes de référence en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. On appelle cette pioche la **séquence de déploiement** car c'est elle qui indiquera l'ordre dans lequel seront déployés les combattants lors de la phase de déploiement.

2. **Jet de Tactique.**

Chaque joueur effectue un test de Discipline avec le combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au peuple de l'armée : le **jet de Tactique**. Le vainqueur de ce jet choisira quel joueur commence à parler lors de la phase de déploiement.

Malgré le fait que ce test soit effectué avant le placement des figurines sur le champ de bataille, le combattant désigné pour effectuer le jet de Tactique bénéficie de l'éventuel bonus d'un musicien ou d'un état-major complet s'il déploie ensuite ses combattants à portée de commandement (cf. compétences Musicien/X et Commandement/X au chapitre 12).

III-B-2. Phase de déploiement.

C'est durant la phase de déploiement que les figurines sont placées sur le terrain.

1. **Tirage des cartes de la séquence de déploiement.**

Les joueurs déploient maintenant leurs combattants selon le tirage successif des cartes de leur **séquence de déploiement**. Le tirage se déroule selon les règles suivantes :

- Le joueur qui a gagné le **jet de Tactique** décide quel joueur prend la parole en premier.
- Lorsqu'un joueur a la parole, il doit **soit** piocher et révéler la carte du dessus de sa séquence de déploiement et déployer les combattants associés, **soit** mettre cette carte en réserve (il la pose face cachée à côté de sa pioche) s'il n'en a pas encore mis une, **soit** utiliser un refus s'il en a la possibilité. Puis il passe la parole à son adversaire.
- Chaque joueur ne pourra placer qu'une seule de ses cartes en réserve, une seule fois au cours de la phase de déploiement.
- Lorsqu'un joueur reprend la parole et qu'il a déjà une carte en réserve, il peut, **soit** jouer la carte du dessus de sa pioche, **soit** jouer sa carte placée en réserve à la place, **soit** jouer sa carte placée en réserve **plus** la carte du dessus de sa pioche.
- Refus : au début de la phase de déploiement, les joueurs comparent le nombre de cartes que comptent leurs séquences de déploiement. Celui qui en a le moins dispose d'un nombre de refus égal à la différence du nombre de cartes. Au cours du déploiement, l'utilisation d'un refus permet à un joueur qui a la parole de ne jouer aucune carte et de directement redonner la parole à son adversaire.

Remarque : *ce tirage se fait de la même manière que le tirage des cartes de la séquence d'activation à chaque tour de jeu (voir IV-A)*

2. **Placement des combattants.**

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, il doit placer les combattants représentés par cette/ces carte(s) dans la zone de déploiement de son camp, sauf exception liée à un effet de jeu (compétence, artefact...) ou à un scénario particulier. Les combattants qui disposent de la compétence « Vol » doivent être déployés au palier 0, à moins que le scénario ne précise le contraire.

Une fois que tous les combattants de chaque joueur ont été positionnés sur le champ de bataille, le déploiement est terminé et le premier tour peut commencer.

Lors du placement, le joueur est libre de mesurer toutes les distances comme bon lui semble.

© 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