Ch.7 Phase de combat

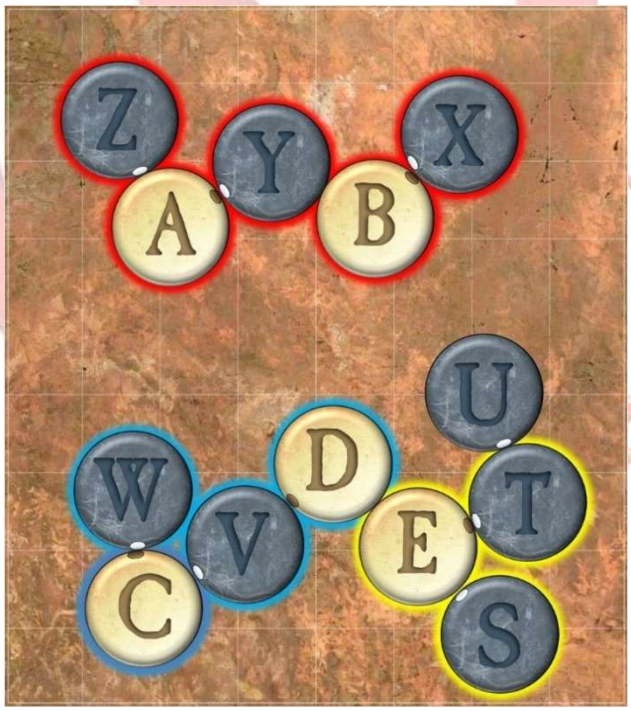
Ch.7 Phase de combat 37
VII-A. Séparation des mêlées en plusieurs combats. 37
VII-B. Ordre de résolution des combats. 38
VII-C. Résolution des combats. 39
VII-C-1. Répartition des dés de combat. 39
VII-C-2. Initiative. 40
VII-C-3. Résolution des passes d'armes. 40
VII-C-4. Déroulement d'une attaque. 40
VII-C-5. Défense soutenue. 41
VII-C-6. Mouvements de poursuite et nouveaux combats. 41

Une fois que les actions de tous les combattants ont été résolues, la phase d'activation se termine. La phase de combat débute alors et se déroule en respectant les étapes suivantes :

A) Séparation des mêlées
B) Détermination de l'ordre de résolution des combats
C) Résolution des combats :
1) Placement des dés de combat
2) Test d'initiative
3) Résolution des passes d'arme
4) Mouvements de poursuite

VII-A. Séparation des mêlées en plusieurs combats.

- Une **mêlée** est un ensemble de combattants ennemis adjacents formant une chaîne ininterrompue avec alternance ami-ennemi. Elle peut comprendre un certain nombre de combattants des deux camps.



Exemples : En haut, les 5 combattants cerclés de rouge constituent une mêlée car chaque combattant est en contact avec un adversaire et tous forment une chaîne ininterrompue avec alternance ami-ennemi. En bas, la chaîne de combattants s'interrompt à chaque fois qu'il y a deux combattants amis qui sont en contact (« D et E », « T et U »). Ainsi il y aura deux mêlées distinctes, l'une impliquant les combattants cerclés de bleu et l'autre les combattants cerclés de jaune. Le combattant U n'appartient à aucune mêlée car il n'est pas en contact avec un combattant ennemi.

© 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

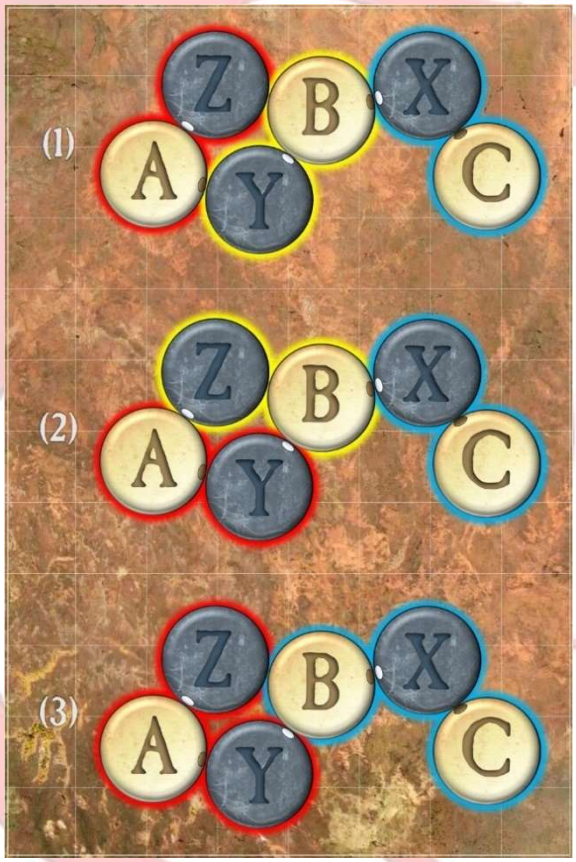
- A la différence de la mêlée, un **combat** oppose des combattants ennemis en contact socle à socle selon l'une des deux configurations suivantes :
  - Un seul combattant contre un seul combattant ennemi.
  - Un seul combattant contre plusieurs combattants ennemis.

Ainsi, si une **mêlée** comprend plusieurs combattants de chaque camp, elle doit être séparée en **combats** distincts qui servent à déterminer qui va affronter qui.

Pour savoir qui sépare la mêlée, chaque camp choisit un de ses combattants qui n'est pas en déroute (cf. Ch.9) et qui participe à la mêlée. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition dont le vainqueur sépare la mêlée en plusieurs **combats** différents en respectant les règles suivantes :

- Un même combattant ne peut être impliqué que dans un seul combat.
- Tout combattant au contact d'un combattant ennemi doit être impliqué dans un combat.

Attention : cette séparation est factice, les figurines peuvent être séparées physiquement de quelques millimètres, mais elles restent cependant considérées comme étant en contact socle à socle.



Exemple : cette mêlée peut être séparée de trois façons différentes, selon le schéma (1), (2) ou (3).

VII-B. Ordre de résolution des combats.

La phase de combat est divisée en tours de parole. Lors d'un **tour de parole**, un seul joueur choisit le combat qui doit être résolu. Une fois ce combat résolu ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite, le tour de parole est terminé et celui de l'adversaire commence. Les joueurs prennent ainsi la parole à tour de rôle jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Pour savoir quel camp a le premier tour de parole, chaque joueur **choisit le combat par lequel il souhaite commencer** et un combattant de son armée qui n'est pas en déroute (cf. Ch.9) et qui participe à ce combat. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition, appelé **jet d'Autorité** dont le vainqueur obtient le premier tour de parole.

Attention : Le joueur ayant obtenu le premier tour de parole **doit** choisir le combat par lequel il souhaitait commencer. Son adversaire n'est par contre pas obligé de désigner le combat qu'il avait choisi lorsqu'il récupère la parole. A chaque tour de parole suivant, les joueurs choisiront à tour de rôle un combat qui sera résolu (et qui peut occasionner d'éventuels combats résultant de mouvements de poursuite).

© 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

Remarque : N'importe quel combattant de l'armée peut être désigné pour effectuer le test d'Autorité. Même si c'est un allié ou s'il est doté de la compétence « Paria » ou autre.

VII-C. Résolution des combats.

Une fois un combat désigné, on procède à sa résolution de la manière suivante.

VII-C-1. Répartition des dés de combat.

Pour pouvoir attaquer ou se défendre, un combattant dispose d'un nombre de dés de combats égal à 1 + le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui. Chaque dé doit être assigné soit à l'attaque, soit à la défense, par le joueur contrôlant le combattant : on appelle ça la **répartition des dés de combat**. La répartition des dés de combat s'effectue un combattant après l'autre, dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques. Si deux combattants ennemis ont la même valeur stratégique, c'est le joueur n'ayant pas choisi le combat en cours qui fait la répartition en premier pour son combattant concerné. De part leur faible aptitude au combat rapproché, les magiciens purs (qui ne possèdent pas la compétence « Guerrier-mage ») et fidèles purs (qui ne possèdent pas la compétence « Moine-guerrier ») placent leurs dés de combats avant tous les autres combattants.

Remarque : Il arrive que des effets de jeu obligent/permettent à un combattant de déroger à la règle précédente (placement de ses dés avant/après tout autre combattant, après le jet d'initiative, etc). Si plusieurs combattants sont affectés par le même de ces effets de jeu, ceux-ci placent leurs dés au moment défini par l'effet de jeu, dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques.

Conseil : Afin de ne pas perdre de vue les informations nécessaires à la résolution du combat (caractéristiques, capacités spéciales, dés...) et de ne pas commettre d'erreurs, placez face à face les cartes de références des combattants des deux camps et organisez les dés autour des cartes : placez les dés d'attaque au-dessus et les dés de défense en-dessous. Si plusieurs combattants d'un même type représentés par une même carte de référence sont impliqués dans le même combat, il faut bien séparer leurs dés.

Exemple : Un garde prétorien (49 PA) est impliqué dans un combat contre deux guerriers de l'aube (19 PA) et Arkéon Sanath (74 PA). Ce sont d'abord les deux guerriers de l'aube qui doivent répartir leurs dés de combat puisqu'ils ont la valeur stratégique individuelle la plus faible. Ils n'ont chacun qu'un seul adversaire face à eux : le garde prétorien. Ils disposent donc de 1+1=2 dés de combat chacun. Pour le guerrier de l'aube n° 1 le joueur place deux dés en attaque, au-dessus à gauche de la carte de référence. Pour le guerrier n° 2 il en place un en attaque et un en défense, donc un dé au-dessus et un dé au-dessous de la carte de référence, qu'il place à droite afin de bien les séparer des dés du premier guerrier de l'aube. C'est ensuite au garde prétorien de placer ses dés de combat (valeur stratégique suivante dans l'ordre croissant). Il fait face à trois adversaires et dispose donc de 1+3=4 dés de combat. Le joueur décide d'en placer trois en attaque et un en défense. Enfin, son adversaire place les deux dés d'Arkéon Sanath, un en attaque et un en défense.

© 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

VII-C-2. Initiative.

Une fois que tous les combattants du combat ont réparti leurs dés, chaque joueur doit effectuer un test d'initiative en opposition pour déterminer quel est le camp dont le(s) combattant(s) attaque(nt) en premier.

Un joueur ayant plusieurs combattants impliqués dans le combat peut choisir avec quel combattant il effectue le test, et il bénéficie alors de INI+X uniquement pour ce test, X étant égal au nombre de combattants supplémentaires de son camp.

Exemple : Le garde prétorien (INI=3), les guerriers de l'aube (INI=3) et Arkéon Sanath (INI=5) ayant placé leurs dés de combat, les joueurs réalisent leur test d'initiative. Le joueur contrôlant le garde prétorien obtient un résultat naturel de '5' qui ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 8. Son adversaire ayant trois combattants impliqués dans ce combat doit choisir lequel sera utilisé pour le test d'initiative. Arkéon Sanath ayant une meilleure initiative que les guerriers de l'aube sera naturellement choisi. Son initiative pour ce test est égale à 5+1 par combattant de son camp supplémentaire, soit 7. Le joueur obtient un résultat naturel de '2' pour un résultat final de 9. Arkéon Sanath et les guerriers de l'aube remportent donc le test d'initiative.

VII-C-3. Résolution des passes d'armes.

Un combat est ensuite divisé en passes d'armes régies par les règles suivantes :

- À chaque passe d'armes, le camp qui a remporté le test d'Initiative attaque en premier. Une fois que le premier camp a fini ses attaques, c'est au tour de l'autre camp d'attaquer. La passe d'arme est ensuite terminée et une nouvelle passe d'armes peut commencer.
- Quand un combattant porte une attaque à l'un de ses adversaires, il utilise à chaque fois **un seul** de ses dés d'attaque. Une fois l'attaque portée, le dé est défaussé et ne pourra plus être utilisé par la suite.
- Si le camp dont c'est le tour d'attaquer contient un unique combattant, celui-ci **doit**, s'il lui reste assez de dés d'attaque à disposition, réaliser une seule attaque sur chaque adversaire. S'il n'a plus assez de dés, il choisit quels adversaires il va attaquer avec ses dés restants. S'il n'a plus de dés d'attaque, il n'attaque pas du tout et c'est au tour de ses adversaires d'attaquer.
- Si le camp dont c'est le tour d'attaquer contient plusieurs combattants, chacun **doit**, s'il lui reste au moins un dé d'attaque à disposition, réaliser une seule attaque sur leur unique adversaire. L'ordre dans lequel les combattants attaquent est choisi par le joueur qui les contrôle.
- Dès que tous les combattants d'un des deux camps ont été éliminés ou dès que les dés d'attaques de tous les combattants ont été utilisés, le combat est terminé.

VII-C-4. Déroulement d'une attaque.

Une attaque se déroule selon la séquence suivante :

a) Annonce de la cible : le joueur Attaquant désigne l'un des adversaires du combattant comme cible de l'attaque.

b) Annonce de la défense : si la cible dispose d'au moins un dé de défense, le joueur qui la contrôle peut (il n'est pas obligé) tenter de parer l'attaque avec un ou plusieurs de ses dés de défense et annonce alors combien de dés seront utilisés dans la tentative.

c) Test d'attaque : l'attaquant effectue ensuite un test d'Attaque : le résultat final de ce jet indique la difficulté que le défenseur doit égaler ou surpasser pour parer l'attaque.

Remarque : Toute relance de '6' lors du test d'Attaque doit être effectuée avant le moindre test de Défense.
Rappel : Au contraire du défenseur, l'attaquant n'a droit qu'à un unique dé d'attaque pour son test d'attaque.
Rappel : Pour les tests de caractéristiques, un résultat final inférieur ou égal à 0 est un échec automatique.

d) Test de défense : si le défenseur a alloué un/des dé(s) de défense à une tentative de parade, il effectue un test de Défense avec autant de dés qu'annoncé. Si le résultat final de ce jet égale ou surpasse le résultat final du test d'Attaque, l'attaque est parée. Dans le cas contraire (ou si aucun test de Défense n'a été tenté), l'attaque porte.
Quel que soit le résultat du test de Défense, tous les dés de défense assignés pour tenter de parer une attaque sont perdus, sauf si le test d'Attaque est un échec automatique : le défenseur ne perd alors aucun dé de défense.

e) Jet de Blessures : Si l'attaque porte, le joueur attaquant effectue un jet de Blessures (voir II-B-1) contre l'adversaire ciblé. La force de ce jet est égale à la Force du combattant qui vient de porter l'attaque. Si ce jet de blessures entraîne un résultat « Tué net », tous les dés de combat restants du combattant éliminé sont immédiatement perdus.

© 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

Attention : Bien se rappeler que les valeurs courantes des caractéristiques des combattants évolueront au fur et à mesure des blessures subies lors des différentes passes d'arme (voir II-B-4).

Exemple : Arkéon Sanath et les deux guerriers de l'aube ayant remporté le test d'initiative face au garde prétorien, ils attaquent en premier lors de la première passe d'arme. Le premier guerrier de l'aube n'a le droit d'utiliser que l'un de ses deux dés d'attaque pour réaliser son attaque sur le garde prétorien (le deuxième servira pour la seconde passe d'arme). Le joueur Griffon déclare que le garde prétorien utilise son dé de défense pour défendre l'attaque du guerrier de l'aube. Le joueur Dirz effectue le test d'Attaque et obtient un '4' soit un résultat final de 4+3=7. Le joueur Griffon effectue le test de Défense et obtient un '2' soit aussi un résultat final de 7 (2+5). L'attaque est donc parée. Le garde prétorien ne dispose plus de dés placés en Défense et ne peut pas parer l'attaque du second guerrier de l'aube ni celle d'Arkéon Sanath. Comme le test d'attaque du guerrier de l'aube ne peut pas donner un échec automatique (résultat final de 0 ou moins), le joueur Dirz passe directement au jet de blessure sur le garde prétorien. Il lance deux dés et obtient '2' et '3' ce qui indique une blessure au bras avec un résultat final de 3+7-11=-1. Le garde prétorien subit donc un Sonné. Le jet de blessure de l'attaque d'Arkéon Sanath donne '3' et '5' ce qui implique une blessure légère à l'abdomen (localisation : 3, résultat final=5+7-11=1).
La première passe d'arme se poursuit avec les attaques du garde prétorien. Comme il est sous l'effet d'une Blessure légère et d'un Sonné, ses valeurs courantes en ATT et FOR sont respectivement de 3 (5-2) et 6 (8-2). Il est obligé d'utiliser ses trois dés d'attaque et de les répartir sur ses trois ennemis. L'attaque sur le premier guerrier de l'aube ne peut pas être défendue car ce dernier n'a pas de dé de défense. Le joueur griffon effectue directement le jet de blessure et obtient '2' et '6' ce qui donne un résultat final de 6+6-7=5 dans le bras, soit une blessure légère. Le deuxième dé d'attaque est utilisé pour le deuxième guerrier de l'aube, qui déclare utiliser son dé de défense pour essayer de parer l'attaque. Le joueur Griffon effectue le jet d'Attaque et obtient un '6'. Il décide de relancer et obtient un '4', ce qui donne un résultat final de 6+4+3=13. Le joueur Dirz effectue le jet de Défense du guerrier et obtient lui aussi un '6' ! Il relance mais obtient un 1 ce qui ramène finalement le résultat final du jet de Défense à 1+3=4. L'attaque n'est donc pas parée. Le joueur Griffon effectue le jet de blessures et obtient '4' et '5', soit un résultat final de 5+6-7=4 dans le thorax, donc une Blessure grave. Le dernier dé d'attaque du prétorien est destiné à Arkéon Sanath qui déclare utiliser son dé de défense. Le jet d'attaque donne un '4', soit un résultat final de 4+3=7. Le jet de défense donne '2' soit un résultat final de 2+6=8. L'attaque est parée. La première passe d'arme prend fin.
La deuxième passe d'arme commence et ce sont les combattants Dirz qui commencent à attaquer. Comme les dés utilisés lors de la première passe d'armes ont été écartés, il ne reste plus qu'un dé d'attaque non utilisé pour le premier guerrier de l'aube, les autres combattants ayant utilisé tous leurs dés d'attaque et de défense lors de la précédente passe d'arme. Le premier guerrier de l'aube déclare son attaque sur le garde prétorien et effectue directement le jet de blessure. Etant en blessure légère sa valeur courante de Force vaut donc 7-1=6. Le jet donne '6' et '6' ce qui donnerait un résultat final de 6+6-11=1 dans la tête soit une blessure grave, qui ferait passer le garde prétorien en blessure critique car il est déjà en blessure légère. Néanmoins, un résultat de 6-6 sur un jet de blessure donne le résultat « Tué net » quelles que soient la force et la résistance de l'attaquant et de la cible. Ainsi, d'un coup bien ajusté de son épée-hache, le guerrier de l'aube décapite le garde prétorien qui s'écroule dans une mare de sang ! Gageons qu'Arkéon Sanath saura se souvenir de ce coup d'éclat réalisé par ce valeureux guerrier !

VII-C-5. Défense soutenue.

Si un combattant a placé au moins autant de dés en défense qu'en attaque au moment de la répartition des dés de combat, il peut recourir à la défense soutenue lorsqu'il utilise son **dernier** dé de défense du combat. Le combattant gagne alors DEF-2 jusqu'à la fin du combat, mais il ne perdra pas son dé de défense (que la défense soit réussie ou ratée) et **devra** le réutiliser contre toute nouvelle attaque lors de ce combat. Ce dé ne peut être utilisé que dans le même combat et seulement pour effectuer d'autres défenses soutenues, exactement dans les mêmes conditions.

Remarque : Si un effet de jeu permet au combattant d'attendre avant d'effectuer la répartition de certains de ses dés combat, l'utilisation de la défense soutenue n'est pas possible tant que tous ses dés de combat n'ont pas été placés soit en attaque soit en défense.

Attention : Le dé assigné à une défense soutenue doit être le dernier du combattant. On ne peut donc pas tenter une défense soutenue en lançant plusieurs dés de défense. Les compétences « Contre-Attaque » et « Ambidextre » sont sans effet sur un dé de défense soutenue.

VII-C-6. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.

Au terme d'un combat, si tous les combattants d'un camp qui participaient à ce combat ont été tués, le(s) combattant(s) de l'autre camp peu(ven)t effectuer un mouvement de poursuite selon les règles suivantes :

a) Un même combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de poursuite par tour de MOU/2 cm (arrondi au cm supérieur) ce qui peut l'amener à **engager** (et non charger) un combattant ennemi à portée.

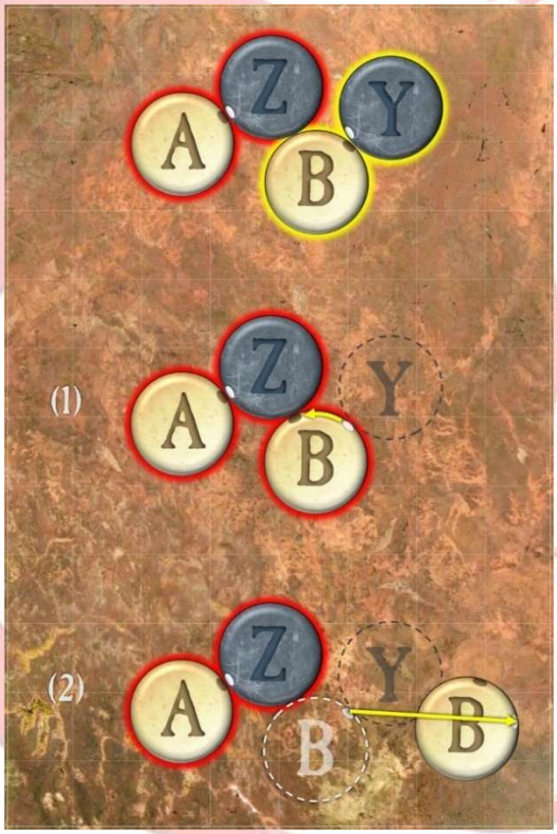
© 2026, les univers Confrontation et AT-43 sont la propriété de Monolith Board Games.
Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Monolith Board Games. Tous droits réservés

b) Si au début de son mouvement de poursuite, le combattant est au contact d'un ou plusieurs combattants ennemis (qui n'étaient donc pas impliqués dans le même combat que lui), aucun test de désengagement n'est nécessaire et le combattant a le droit d'engager d'autres combattants ennemis y compris parmi ceux qui étaient en contact avec lui au début de son mouvement de poursuite.

c) Si un combattant parvient au contact d'un combattant ennemi au terme d'un mouvement de poursuite, divers cas de figure sont possibles :

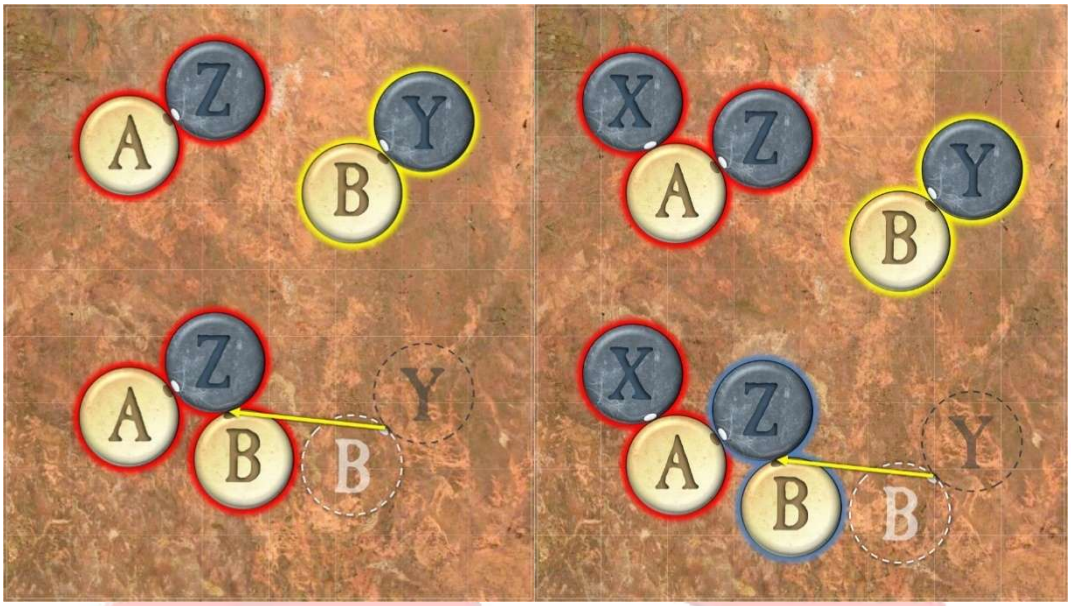
- Si le combattant engagé a déjà combattu lors de la phase de combat en cours, rien ne se passe et un autre combat est désigné pour être résolu.
- Si le combattant engagé est libre de tout adversaire et n'a pas encore combattu, un combat est **immédiatement** résolu entre lui et le combattant qui vient de poursuivre.
- Si le combattant engagé est déjà impliqué dans un combat qui n'a pas encore été résolu, celui-ci l'est **immédiatement** et le combattant qui a poursuivi y participe comme s'il n'avait pas encore combattu lors de ce tour (il subit néanmoins toutes les pénalités dues à ses précédents combats).

Remarque : Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats, qui sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le **tour de parole**.
Remarque : Un mouvement de poursuite peut parfois mener à devoir réaliser une nouvelle séparation de mêlée. C'est le joueur contrôlant le combattant qui poursuit qui l'effectue alors. Dans ce cas, c'est uniquement le combat impliquant le combattant qui vient de poursuivre qui doit être résolu immédiatement.



Exemple : Le combattant B vient de terrasser le combattant Y. Il peut (1) soit rester sur place et le combat entre le combattant Z et les combattants A et B est immédiatement résolu (2) soit se déplacer de MOU/2 dans la direction de son choix.

© 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



Exemple : A gauche, le combattant B vient de terrasser le combattant Y et décide d'engager Z lors de son mouvement de poursuite. Le combat entre Z et A et B est immédiatement résolu. A droite, même cas de figure sauf que A est aussi au contact du combattant X. Le mouvement de poursuite de B implique alors une nouvelle séparation de mêlée en deux combats. Seul le combat entre Z et B est immédiatement résolu.

Une fois que tous les combats ont été résolus, la phase de combat se termine et la phase d'entretien peut débuter (cf. IV-D).

© 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