

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

ÉDITION ÉVOLUTION

LE JEU D'ESCARMOUCHE
POUR FIGURINES 28mm

ALCHIMISTES DE DIRZ
LIVRE DE DÉMONSTRATION



CONFRONTATION

«Érudit et véritable génie, Dirz a créé de vraies merveilles à Arcavia au nom de Merin. Pour mieux glorifier son Dieu, il s'est consacré à la recherche de l'être parfait. Mais l'Inquisition jugea durement son travail... Alors l'alchimiste prit la fuite dans le désert du Syharhalna. En utilisant des machines avancées, il a approfondi ses études génétiques. Aujourd'hui, les clones qui portent sa marque sont les monstres les plus redoutés du continent...»

DESCRIPTION

Les alchimistes ont de nombreux combattants étranges dans leurs rangs. La prouesse des combattants dépend de leur capacité en mutagène. Grâce à elle, vous pouvez augmenter les statistiques d'un combattant si nécessaire. Utilisez-la judicieusement et vous pouvez transformer le résultat de la bataille en un seul tour!

AVERTISSEMENT

Ce livre ne liste qu'une petite partie du livre complet de l'armée. Plusieurs éléments dans ce livre ont été simplifiés pour améliorer la vitesse du jeu.

SOMMAIRE

Capacités spéciales.....	1
Artefacts.....	1
Profils des combattants.....	2
Exemples de listes.....	2
Les mystiques.....	3
Capacités spéciales des mystiques.....	3
Les sorts de Biopsie.....	3
Les sorts de Chtonienne.....	3
Les miracles.....	3
Profils des mystiques.....	4
Exemples de listes.....	4
Affiliations.....	4
Listes d'exemples.....	4
Cartes des profils.....	6

CRÉDITS

Adaptation française:

- Damien "Corsair35" Genar

Confrontation est publié par Sans-Detour Editions - Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques déposées de Stellar Licensing & Consulting Limited



Capacités spéciales

Capacité: Rage du désert

Réservé à: Arkeon Sanath

Arkeon possède Implacable/X où X est le total des points de mutagènes qu'il possède, attribués ou non.

Capacité: Clones phemera

Réservé à: Peste de chair

Une peste de chair explose quand elle est tuée. En outre, elle peut choisir d'exploser à tout moment pendant son activation ou avant le test INI d'un combat dont elle fait partie. Tous les combattants en contact avec une peste qui explose, subissent un jet de blessures de FOR5.

Capacité: Griffes du scorpion

Réservé à: Guerrier skorize

Ces combattants obtiennent FOR+1 lors d'une charge.

Artefacts

Les traitements sont considérés comme des artefacts, bien que certains puissent être donnés aussi aux troupes. Leur quantité dans l'armée est limitée comme indiqué pour chaque traitement. Les combattants liés à la même carte doivent avoir les mêmes traitements.

Traitement: Anthemis

Réservé à: Combattants Dirz

Bonus: Le combattant obtient la compétence Furie guerrière.

Pénalités: Loes de ses tests d'INI, le combattant subit un malus de -2 au résultat naturel des tests.

Quantité: 4

Coût: 4 PA

Traitement: Endocrinien

Réservé à: Personnages

Bonus: Le combattant ignore la limitation de 6 pts max de mutagène. Il reçoit ainsi 1d6 + son nombre de pts de mutagène.

Pénalités: Si le résultat au jet de mutagène est à 1, le combattant n'obtient qu'un seul et unique pt de mutagène.

Quantité: 2

Coût: 3 PA

Traitement: M65 - Sang noir

Réservé à: Personnages

Bonus: Le combattant gagne la compétence Regeneration/5.

Quantité: 5

Coût: 2 PA

Profils des combattants

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	Compétences
Guerriers purs															
Réguliers															
Vargas Metatron	45	10	4	4	8	4	6	-	5	5	-	-	-	M	Commandement/10, Mutagène/1
Vétérans															
Arkeon Sanath <i>Rage du désert</i>	64	10	5	6	7	6	8	-	7	7	-	-	Epée hache	M	Brute épaisse, Mutagène/3
Élites															
Cypher Lukhan	98	12,5	4	6	13	4	9	-	-7	4	-	-	-	M	Dur à cuire, Mutagène/2

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	N°	Compétences
Réguliers																
Clone de Dirz, masse	10	10	2	2	6	2	5	-	2	3	-	-	-	M	3	Mutagène/-1
Arbalétrier Dirz	11	10	2	2	3	2	3	3	2	2	-	-	Arbalète FOR6 15/30/45	M	3	Mutagène/-1
Musicien de Dirz	14	10	2	2	4	2	5	-	2	4	-	-	-	M	2	Commandement/10, Mutagène/-1
Porte-étendard de Dirz	14	10	2	2	4	2	5	-	3	3	-	-	-	M	2	Commandement/10, Mutagène/-1
Vétérans																
Guerrier belisarius	16	10	3	3	7	4	7	-	4	4	-	-	-	M	3	Contre-attaque, Mutagène/-1
Guerrier de l'aube	16	10	3	3	7	3	7	-	3	4	-	-	Epée hache	M	3	Mutagène/0
Créatures																
Peste de chair <i>Clone phemera</i>	12	12,5	3	1	3	2	3	-	-	-	-	-	-	S	3	Construct, Mutagène/-3
Clone Dasyatis	90	15	3	6	12	3	11	-	-8	0	-	-	-	L	1	Tueur né, Possédé, Mutagène/2
Spéciaux																
Guerrier skorize <i>Griffe du scorpion</i>	28	10	4	4	6	4	7	-	4	4	-	-	-	M	2	Charge bestiale, Acharné, Eclaireur, Mutagène/0
Élites																
Guerrier keratis (3)	26	12,5	3	4	8	3	7	-	-5	3	-	-	-	M	2	Brute épaisse, Ambidextre, Mutagène/1
Guerrier keratis (1)	29	12,5	2	4	10	2	8	-	-5	3	-	-	-	M	2	Mutagène-1

Exemples de listes

Général d'armée: Arkeon Sanath

- 3x Guerriers de l'aube
- 2x Guerriers keratis (1)
- 2x Pestes de chair

Total: 198 PA

Notes: Cette armée possède un général très puissant, excellent en attaquant et en défendant. Les guerriers de l'aube forment le cœur de l'armée et les keratis fournissent des troupes de choc avec une FOR très élevée. Les pestes sont des constructs rapides et très utiles pour arrêter les combattants effrayants ainsi que l'avancée de l'ennemi.

Général d'armée: Cypher Lukhan

- 2x Arbalétriers Dirz
- 1x Guerrier skorize
- 3x Guerriers belisarius

Total: 199 PA

Notes: Le général d'armée est une machine à tuer avec une FOR et une RES incroyablement élevées. Les arbalétriers sont de bons tireurs pour affaiblir à distance les forces ennemies. Le skorize peut être déployé tout près de l'ennemi afin de saboter sa stratégie de déploiement. Les belisarius peuvent surprendre les petites troupes avec leur contre-attaque.

Général d'armée: Vargas Metatron + Etat-major

- 1x Clone dasyatis
- 3x Clones de Dirz, masse

Total: 199 PA

Notes: Le général d'armée et son état-major offrent une grande protection contre la peur pour les clones. Le Dasyatis est un combattant rapide, fort et résilient. Il a aussi un dé de combat supplémentaire pour s'assurer de frapper l'ennemi!



Les mystiques

Cette section contient tout ce dont vous avez besoin pour aligner des Magiciens et des Fidèles dans votre armée.

Capacités spéciales des mystiques

Capacité: Biopsiste

Réservé à: Salias Yesod

Salias Yesod est un biopsiste possédant la capacité des Rodeurs.

Capacité: Les Rôleurs

Réservé à: Biopsiste Dirz (1)

Les biopsistes obtiennent + X à leurs tests COU où X est leur prisonnier de guerre.

Capacité: Lames dorsales

Réservé à: Sasia Samaris

Sasia possède 4 dés supplémentaires placés en attaque et de FOR7. Aucun effet de jeu ne peut le modifier (y compris les pénalités de blessure). Ces dés d'attaque utilisent l'ATT de Sasia et ne peuvent pas être utilisés pour un coup de maître. Les dés fournis par les Lames dorsales comptent comme des dés d'attaque pour calculer l'utilisation d'une défense soutenue.

Les sorts de Druidisme

Tétanie

Réservé à: Biopsiste

Puissance: 1

Gemmes: 1 Ténèbres

Difficulté: 6

Zone d'effet: Un combattant ennemi

Portée: Contact

Durée: Jusqu'à la fin du tour

Fréquence: 3

La cible subit -1 en FOR.

Altération génétique

Puissance: 2

Gemmes: 1 Ténèbres

Difficulté: 6

Zone d'effet: un combattant ami avec la compétence Mutagène/X sans points de Mutagène

Portée: 15 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

Fréquence: 2

Le combattant obtient un nombre de points de Mutagène égal à X+1.

Mille déchirures

Puissance: 2

Gemmes: X Ténèbres

Difficulté: Gratuit

Zone d'effet: Un combattant ennemi

Portée: 15 cm

Durée: Spéciale

Fréquence: 2

La cible subit une blessure de FOR à 2X.

Les sorts de Chtonienne

Orgie du sanguinaire

Puissance: 2

Gemmes: 2 Ténèbres

Difficulté: 8

Zone d'effet: Un combattant ami

Portée: 10 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

Fréquence: 2

La cible obtient l'immunité / la peur et la charge brutale.

Obsession cruelle

Puissance: 1

Gemmes: 2 Ténèbres

Difficulté: 7

Zone d'effet: Un combattant ami

Portée: 15 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

Fréquence: 2

La cible gagne la compétence Implacable/1 et +1 à la compétence si déjà possédée.

Les miracles

Les lames sombres

Réservé à: Vicaire de Dirz

Ferveur: 1

Difficulté: 5

Zone d'effet: Spécial

Portée: 10 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence Toxique/0 et un dé Toxique.

Flèche divine

Aspects: Destruction

Ferveur: 1

Difficulté: 5

Zone d'effet: Un combattant ami

Portée: 15 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence Précision. En outre, il peut relancer 1 fois le jet de répartition s'il tire dans un combat.

Colère divine

Aspects: Destruction

Ferveur: 2

Difficulté: FOR de la cible-2 (Min=6)

Zone d'effet: Un combattant ami

Portée: 20 cm

Durée: Jusqu'à la fin du tour

Lorsque la cible utilise la compétence Furie guerrière, il reçoit 2 dés de combat supplémentaires au corps à corps au lieu de 1.

Exemples de listes

Général de d'armée: Sasia Samaris - Mille déchirures, Obsession cruelle, Orgie du sanguinaire.

- 2x guerrier Skorizes
- 3x clones de Dirz avec Masse
- 1x guerrier de l'Aube

Total: 199 PA

Profils des mystiques

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	Compétences
Magiciens															
Initiés															
Salias Yesod <i>Biopsiste</i>	54	10	5	6	8	5	6	-	6	4	4	-	-	M	Ténèbres/Biopsie, Guerrier-mage, Immunité/Peur, Eclaireur, Mutagène/1
Adeptes															
Sasia Samaris <i>Rose du désert</i>	97	12,5	4	3	4	4	6	-	-7	5	6	-	Lames dorsales FOR7	M	Ténèbres/Terre/Technomancie/Chtonienne, Ennemi personnel/Sered, Mutagène/2

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	N°	Compétences
Magiciens																
Initiés																
Biopsiste de Dirz <i>Les rodeurs</i>	24	10	4	4	8	3	5	-	3	4	3	-	-	M	2	Ténèbres/Biopsie, Guerrier-mage, Eclaireur, Mutagène/0
Fidèles																
Dévots																
Vicaire de Dirz	21	10	3	4	4	4	6	-	-	-4	5	-	1/0/1	M	2	Fidèle d'Arh-Tolth/15, Coup de maître/0, Iconoclaste, Guerrier-moine, Mutagène/1

Notes: Sasia a des sorts pour rendre les combattants immunisés à la peur, leur accorder des dés supplémentaires au combat et blesser l'ennemi. Elle est également très puissante au combat. Mais attention, ses DEF et RES ne sont pas très hautes et il faudra la protéger. Les Skorizes sont des éclaireurs qui peuvent empêcher les ennemis puissants d'arriver sur Sasia trop tôt.

Général d'armée: Salias Yesod - Tétanie, altération génétique

- 3x Arbalètes de Dirz
- 3x Guerriers de l'Aube
- 2x Guerriers Keratis

Total: 197 PA

Notes: Salias possède des sorts pour réduire la force ennemie, ce qui empêche les pénalités de charge. De plus, puisque cette armée possède beaucoup de combattants, on peut correctement répartir le Mutagène, même sur les combattants sans point de mutagène. Il peut tenir le terrain, mais il est préférable d'utiliser les arbalétriers pour affaiblir l'ennemi et les keratis pour infliger des coups mortels aux troupes les plus fortes.

Affiliations

Les affiliations suivantes fournissent un moyen d'améliorer les combattants et d'apporter une variété au jeu.

Laboratoire: Danakil

Maître: Mezaïan Genariah

Laboratoire/Mutagène stabilisé (1 PA): Après avoir lancé les dés de Mutagène, vous pouvez choisir de diminuer le résultat d'un dé de 1. En contrepartie, vous pouvez augmenter le résultat d'un autre de 1.

Solo/Entraînement de Mezaïan (2 PA): Le combattant gagne la compétence Instinct de Survie.

Laboratoire: Shamir

Maître: Basyleüs Villa

Laboratoire/Clone en série (0 PA): Tous les combattants Réguliers gagnent la compétence Renfort.

Solo/Extase alchimique (2 PA): La valeur de Mutagène/X du combattant est augmentée de 1.

Laboratoire: Tenseth

Maître: Cypher Lukhan

Laboratoire/Makurak (1 PA): Les combattants peuvent dépenser 1 point de Mutagène après avoir infligé lancé un jet de blessure au corps à corps afin de pouvoir le relance. En outre, Cypher Lukhan obtient la compétence Commandement/15.

Solo/Inexorable (2 PA): Le combattant gagne la compétence implacable/1 ou +1 s'il possède déjà la compétence.

Exemples de listes

Danakil

Général d'armée: Arkeon Sanath + affiliation + solo

- 3x Guerriers de l'aube + affiliation + solo
- 2x Guerriers keratis (1) + affiliation + solo + Traitement Anthemis

Total: 199 PA

Notes: L'affiliation équilibre le caractère aléatoire de mutagène et les combattants sont renforcés avec le Solo. Les Keratis ont accès à la fureur guerrière au prix d'une INI réduite. Mais ce dé supplémentaire en vaut la peine!

Shamir

Général d'armée: Vargas Metatron + affiliation

- 1x Etat-Major + affiliation
- 1x Clone Dasyatis + affiliation
- 3x clone de Dirz avec masse + affiliation

Total: 200 PA

Notes: Cette armée est une amélioration de l'une des listes de base. Elle exploite la compétence Renfort offerte à tous les clones et l'Etat-major par l'Affiliation. Rien de pire pour l'adversaire que de voir revenir vos combattants à mesure qu'ils meurent pendant la partie.

Tenseth

Général d'armée: Cypher Lukhan + affiliation + solo

- 3x Arbalétriers Dirz + affiliation
- 2x Guerriers Skorize + affiliation + solo

Total: 198 PA

Notes: Amélioration de l'une des listes de base, garder quelques points Mutagène en réserve pour Cypher ou les Skorizes pour utiliser la capacité Makurak et relancer les mauvais jets de blessures.

VARGAS METATRON



10
4
4-8
4-6
5
5

« Vous goûter le poison de ma lame... »
 Équipement : Hallebarde du Scorpion.
 Robe d'améthyste. Poignard. Fioles.
 Compétences : Mutagène / 1.
 Commandement / 10.
 Rang : Champion Régulier du Scorpion.

49

ARKEON SANATH



10
5
6-7
6-8
7
7

« I had the Alchemical Swarms... »
 Équipement : Obsidian cloak.
 Sword-Axe : à Critical Wound result becomes **KILLED OUTFRIGHT**.
 Abilities : Mutagène / 3. Brutal.
 Rank : Scorpion Veteran Champion.

89

CYPHER LUKHAN



12.5
4
6-13
4-9
7
4

« Nous sommes plus qu'humains... »
 Équipement : Voûte éventreuse.
 Armure de silex. Seringues.
 Compétences : Mutagène / 2. Dur à cuire.
 Rang : Champion Élite du Scorpion.

136

SALIAS YESOD



10
5
6-8
5-6
6
4

Équipement : Hache Sanguinaire.
 Robes de Saphir. Seringues. Fioles.
 Compétences : Mutagène / 1. Eclaircieur.
 Immunité / Peur. Guerrier-Mage.
 Inité des Ténèbres / Biopie.
 Rang : Champion Guerrier-Mage du Scorpion.
 Seconde Incarnation.

72

SASIA SAMARIS, LA ROSE DES SABLES



12.5
4
3-4
4-6
7
5

« La Rose se souvient de sang... »
 Équipement : Cape de Reptabody. Fioles.
 Compétences : Mutagène / 2.
 4 Attaques supplémentaires **FOR** / au Corps à Corps. Adepte des Ténèbres et de la Terre / Technomancie. Clitovarene.
 Ennemi personnel : Seiad.
 Rang : Adeptes du Scorpion.

134

CLONE DE DIRZ



10
2
2-4
2-5
2
3

Équipement : Armure légère. Bouclier.
 Hache / +1 en ATT ou Cimetière / +1 en INI ou Masse / +2 en FOR.
 Compétence : Mutagène / -1.
 Rang : Régulier du Scorpion.

11

ARBALÉTRIER DE DIRZ



10
2
2-3
2-3
3
2
2

Équipement : Arbalète des sables / FOR 6, portée 15-30-45.
 Compétence : Mutagène / -1.
 Rang : Régulier du Scorpion.

13

MUSICIEN DE DIRZ



10
2
2-4
2-5
2
4

« Un nouvel ordre arrive ! »
 Équipement : Instrument.
 Arme. Armure.
 Compétences : Mutagène / -1.
 Commandement / 10.
 Rang : Régulier du Scorpion.

14

PORTE-ÉTENDARD DE DIRZ



10
2
2-4
2-5
3
3

« Nous n'avons pas d'âme ! »
 Équipement : Étendard.
 Arme. Armure.
 Compétences : Mutagène / -1.
 Commandement / 10.
 Rang : Régulier du Scorpion.

14

GUERRIER BELISARIUS

10
3
3-7
4-7
4
4



« Ton peuple s'achève ici, voyageur. »
 Équipement : Armure, Lames.
 Compétences : Mutagène / -1.
 Contre-attaque.
 Rang : Vétéran du Scorpion.
 Noctis.

22

GUERRIER DE L'AUBE

10
3
3-7
3-7
3
4



« Je serai ton ultime crainte. »
 Équipement : Épée-Hache / un résultat Blessure Critique devient TUE NET.
 Robe d'Acier.
 Compétence : Mutagène / 0.
 Rang : Vétéran du Scorpion.

17

PESTE DE CHAIR

12,5
3
1-3
2-3



« L'honneur peut prendre de nombreux visages... »
 Équipement : Implants organiques.
 Compétences : Mutagène / -3.
 Construct.
 Rang : Créature du Scorpion.

12

CLONE DASYATIS

15
3
6-12
3-11
8
0



« Celui qui crée la vie a vaincu la Mort ! »
 Équipement : Laine Dasyatis.
 Armure de silice.
 Compétences : Mutagène / 2.
 Tueur né, Possédé.
 Rang : Créature du Scorpion.

89

GUERRIER SKORIZE

10
4
4-6
4-7
4
4



« Tu as bien voulu nous échapper, mais nous avons eu de ta chair dans tes veines. »
 Équipement : Héau étrange.
 Robe d'acier, Bouclier, Lames dorsales.
 Compétences : Mutagène / 0, L'Amour.
 Rang : Spécial du Scorpion.

32

GUERRIER KÉRATIS

12,5
2
4-10
2-8
5
3



« N'aie pas peur, tu seras recyclé... »
 Équipement : Veste éventrée.
 Armure de Silice, Seringues.
 Compétence : Mutagène / 1.
 Rang : Elite de Dirz.

26

GUERRIER KÉRATIS

12,5
3
4-8
3-7
5
3




« Le fort ne doit d'écraquer le faible. »
 Équipement : Deux épées.
 Compétence : Mutagène / 1.
 Ambidextre, Blatte épaissie.
 Rang : Elite du Scorpion.

33

BIOPSISTE DE DIRZ

10
4
4-8
3-5
3
4



« Le désert est plein de ressources inexploitées. »
 Équipement : Vissecteur.
 Cape du Désert, Aiguille à Biopsie.
 Compétences : Mutagène / 0, L'éclaircie.
 Innie des Ténébres / Biopsie.
 Rang : Guerrier-mage du Scorpion.

31

VICAIRE DE DIRZ

10
3
4-4
4-6
4
5



Équipement : Armure de Silice.
 Lames de dissection, Fioles.
 Compétences : Mutagène / 1.
 Coup de Maître / 0, Iconoclaste.
 Fidèle d'Uth-Yoth / 15, Moine-Guerrier.
 Rang : Dévot de Dirz.

29

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

JEU D'ESCARMOUCHES FANTASTIQUES POUR FIGURINES 28mm



LES ALCHEMISTES ONT DE NOMBREUX COMBATTANTS ÉTRANGES DANS LEURS RANGS. LA PROUESSE DES COMBATTANTS DÉPEND DE LEUR CAPACITÉ EN MUTAGÈNE. GRÂCE À ELLE, VOUS POUVEZ AUGMENTER LES STATISTIQUES D'UN COMBATTANT SI NÉCESSAIRE. UTILISEZ-LA JUDICIEUSEMENT ET VOUS POUVEZ TRANSFORMER LE RÉSULTAT DE LA BATAILLE EN UN SEUL TOUR!...

CONFRONTATION EVOLUTION:

Retrouvez les règles simplifiées de la version Evolution afin de vous familiariser avec le système de jeu unique à Confrontation. Les règles Evolution sont issues de la version originale de Confrontation 3.5, revue et corrigée en retirant ce qui gênait à l'expérience de jeu, en améliorant le déroulé d'une partie tout en conservant les points forts qui ont fait le succès du jeu.



CONFRONTATION

