

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

ÉDITION ÉVOLUTION

LE JEU D'ESCARMOUCHE
POUR FIGURINES 28mm

DEVOREURS DE VIL-TIS
LIVRE DE DÉMONSTRATION



CONFRONTATION

«Un jour, un météore tomba dans la forêt de Caer Laen et un Dieu venu, plein de haine pour les autres divinités: la Bête. Il a rencontré Ellis, un grand chef Wolfen, et lui a révélé les origines des Wolfens. Il lui a révélé le plan d'Yllia qui, méprisant ses enfants, est prête à les sacrifier pour le Rag'narok. Choqué, Ellis a réuni tous ceux qui chercheraient à se venger des Dieux sous une nouvelle bannière. Les Dévoreurs de Vil-Tis cherchent maintenant la vengeance...»

DESCRIPTION

Les Dévoreurs ont d'excellentes statistiques de combat, une grande peur et un grand mouvement. Ils peuvent infliger des attaques rapides avec des dégâts massifs tout comme résister aux agressions ennemies grâce à leurs armures. Ils sont également en mesure de déployer des troupes peu chères et solides.

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 des Dévoreurs.....	3
Les miracles.....	3
Profils des mystiques.....	4
Exemples de listes.....	4
Affiliations.....	4
Listes d'exemples.....	4
Cartes des profils.....	5

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

Demi-Elfe

Les combattants Dévoreurs de taille moyenne possédant les compétences Contre-attaque ou Ambidextre sont considérés comme des Demi-elfes.

Wolfen

Les combattants de grande taille (W) possédant la compétence Tueur né sont considérés comme des Wolfens.

Capacité: Tactique féroce

Réservé à: Zeiren

Si Zeiren est le chef de meute, il est possible d'utiliser, pour le jet tactique, le nombre de morts ennemies depuis le début de la partie à la place de la DIS de Zeiren (DIS max = 5).

Capacité: Les tyrans de Vile-Tis

Réservé à: Tyran de Vile-Tis, Ranghor Chef de meute

Chaque mouvement d'engagement ou de poursuite effectué par un tyran est considéré comme une charge réussite.

Capacité: Etoile de la Bête

Réservé à: Chasseur de tête, Veneur de Vile-Tis

Lorsque qu'il tire, le chasseur peut désigner 2 cibles à moins de 5 cm l'une de l'autre. Si la première cible n'est pas touchée, il peut effectuer un test de tir sur la seconde cible.

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.

Astérion

Réservé à: Zeiren

Bonus: Lorsqu'il attaque un adversaire, Zeiren obtient FOR+X, où X représente le nombre de dés de combat possédés par

Coût: 9 PA

Anneau d'absence

Réservé à: Personnages

Bonus: Les combattants ennemis ne peuvent pas directement cibler le porteur de l'anneau avec un miracle, un sort ou un tir si un autre combattant de l'armée du porteur est plus proche que lui et est libre de tout adversaire. En cas de distance égale cet artefact n'a aucun effet.

Coût: 6 PA

Profils des combattants

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	Compétences
Guerriers purs															
Réguliers															
Zeiren <i>Tactique féroce</i>	60	15	6	5	9	6	7	-	-7	0	-	-	Chaîne de férocité	W	Ennemi personnel/Isakar et Le Veilleur, Implacable/1 Tueur né, Mercenaire
Spécial															
Managarm la Traïtress	77	15	6	7	8	6	6	-	-7	3	-	-	Chaîne de Carnage, Chaîne de Calamité	W	Ennemi personnel/Onyx, Feinte, Assassin, Tueur né
Elites															
Ranghor, Chef de meute <i>Tyran de Vile-Tis</i>	97	15	6	6	9	6	11	-	-8	5	-	-	Chaîne de Calamité	W	Commandement/15, Possédé, Tueur né

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Equipement	Taille	N°	Compétences
Réguliers																
Guerrier de sang (1)	18	12,5	3	4	5	4	7	-	4	2	-	-	Chaîne de Carnage	M	3	Ambidextre
Chasseur de têtes <i>Etoile de la Bête</i>	24	17,5	4	3	5	3	6	3	-5	1	-	-	Chaîne de Carnage Etoile FOR7 15/25/35	W	3	Tueur né
Vorace	26	15	4	4	7	5	7	-	-5	0	-	-	Chaîne de Férocité	W	3	Tueur né
Vétérans																
Maraudeur de Vile-Tis (2)	32	15	5	5	7	5	8	-	-6	1	-	-	Chaîne de Carnage	W	2	Furie guerrière, Tueur né
Spéciaux																
Eclipsante	34	15	5	5	7	5	5	-	-6	2	-	-	Chaîne de Férocité	W	2	Assassin, Tueur né
Elites																
Veneur de Vile-Tis	42	15	4	4	6	5	10	4	-7	2	-	-	Chaîne de Calamité Arc FOR7 25/50/75	W	1	Possédé, Tir instinctif, Tueur né
Carnassier (2)	49	15	5	5	8	6	11	-	-7	2	-	-	Chaîne de Calamité	W	2	Possédé, Tueur né
Tyran de Vile-Tis	69	15	5	6	11	6	11	-	-8	3	-	-	Chaîne de Calamité	W	1	Brutal, Possédé, Tueur né

Exemples de listes

Chef de meute: Zeiren

- 1x Carnassier (2)
- 2x Voraces
- 2x Guerriers de sans

Total: 197 PA

Notes: Cette armée offre un nombre supérieur de combattants pour une compo Dévoreurs standard. Cela facilite le surnombre sur un combattant ennemi, conférant une très grande quantité de dés de combat et augmente les chances d'abattre des ennemis puissants. Le carnassier est un superbe combattant, capable de beaucoup encaisser.

Chef de meute: Managarm la Traïtresse + Anneau d'absence

- 2x Chasseurs de tête
- 2x Maraudeurs de Vile-Tis (2)

Total: 195 PA

Notes: Une armée rapide avec une capacité de dégâts élevés. Alors que les Chasseurs courent vite et infligent des blessures à distance, les Maraudeurs possèdent généralement plus de dés de combats que leurs adversaires. Managarm fournit des assauts mortels avec Assassin. Pour combler sa faible résistance, elle est équipée de l'Anneau pour la protéger des attaques à distance.

Chef de meute: Ranghor, chef de meute + Anneau d'absence

- 1x Veneur de Vile-Tis
- 3x Guerriers de sang

Total: 200 PA

Notes: Le chef est un excellent guerrier et tacticien. Le veneur doit éliminer les ennemis de loin avant que les guerriers ne s'en approchent.



Les mystiques

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

Les sorts des Dévoreurs

Rage de la Hyène

Réservé à: Magiciens Dévoreurs
Puissance: 2
Gemmes: 1 Ténèbres ou 1 Eau
Difficulté: ATT du magicien
Zone d'effet: Personnel
Portée: Personnel
Durée: Jusqu'à la fin du tour
Fréquence: 1

Ce sort ne peut être lancé qu'au début d'une mêlée à laquelle le magicien va participer, avant faire le test d'INI. Le magicien gagne un dé de combat supplémentaire jusqu'à la fin de la mêlée.

Fugue sournoise

Réservé à: Velrys
Puissance: 0
Gemmes: 1 Eau
Difficulté: 7
Zone d'effet: Personnel
Portée: Personnel
Durée: Instantanée
Fréquence: 2

Velrys ne peut pas lancer ce sort lorsqu'il est engagé dans une mêlée, ou ne se situe pas au palier 0. Avant de lancer le sort, désigner un Dévoreur ami situé à 20 cm de Velrys et situé au même palier. Si le sort est lancé avec succès, placez Velrys à 5 cm de ce Dévoreur. Velrys ne peut en aucun cas être mis en contact d'un ennemi avec ce sort.

Pacte des enchaînés

Réservé à: Seigneur ou Maître des Carnages
Puissance: 1
Gemmes: 2 Eau
Difficulté: 5
Zone d'effet: Spécial
Portée: 15 cm
Durée: Jusqu'à la fin du tour
Fréquence: 3

Aucune ligne de vue n'est requise pour lancer ce sort. La cible perd 1 dé de combat pour tous les combats auxquels elle participe durant ce tour. Le magicien gagne +2 en ATT et en FOR et un dé de combat supplémentaire.

Les miracles

Voracité de la Bête

Aspect: Destruction
Ferveur: 2
Difficulté: 7
Zone d'effet: Un combattant ami
Portée: Aura de foi
Durée: Jusqu'à la fin du tour

La cible du miracle gagne la compétence Furie Guerrière, mais il doit s'en servir dans chaque combat auquel il participe ce tour.

Inarrêtable

Aspects: Destruction
Ferveur: 1
Difficulté: 6
Zone d'effet: Un combattant Wolfen ami
Portée: Aura de foi
Durée: Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence Implacable/1 ou +1 si possède déjà la compétence et augmente sa distance de poursuite de 5 cm. Si, en effectuant un mouvement de poursuite vers un ennemi, ce combattant ne peut pas atteindre l'adversaire, alors ce miracle est dissipé.

Exemples de listes

Chef de meute: Velrys, Prince des Impures - Rage de la Hyène, Fugue sournoise

- 1x Carnassier (2)
- 2x Eclipsantes

Total: 196 PA

Notes: Cette liste possède une bonne répartition de la force d'impact. Le carnassier est une valeur sûre. Les éclipsantes sont dangereuses en charge et Velrys peut se déplacer librement sur le terrain avec ses sorts.

Chef de meute: Nemetis le Sacrilège - Voracité de la Bête et Inarrêtable

- 2x Maraudeurs de Vile-Tis (2)
- 1x Tyran de Vile-Tis

Total: 194 PA

Notes: Cette liste est centrée sur Nemetis. Ce dernier pouvant accorder des dés de combat supplémentaires et offrant de nombreuses poursuites plus efficaces pour fendre les lignes ennemies.



Profils des mystiques

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Équipement	Taille	Compétences
Magiciens															
Adeptes															
Velrys, Prince des Impurs	79	12,5	5	5	5	6	7	-	7	4	5	-	Chaîne de Calamité	M	Eau/Ténèbres/Chtonien/Hurlements, Conscience, Contre-attaque, Concentration/2
Adeptes															
Dévots															
Nemetis le Sacrilège	61	15	5	4	7	5	8	-	-6	2	6	-	Chaîne de Carnage, Chaîne de Perversité	W	Guerrier-moine, Fidèle de Vile-Tis/15, Iconoclaste, Tueur né

NOM	PA	MOU	INI	ATT	FOR	DEF	RES	TIR	COU PEU	DIS	POU	FOI	Équipement	Taille	N°	Compétences
Magiciens																
Initiés																
Seigneur des Carnages	26	12,5	4	5	6	5	7	-	6	2	2	-	Chaîne de Carnage, Chaîne de Calamité	M	2	Ténèbres/Hurlements, Eclairer, Guerrier-mage, Ambidextre
Maître des Carnages (1)	35	17,5	4	4	8	5	7	-	-6	2	2	-	Chaîne de Carnage, Chaîne de Calamité	W	2	Eau/Tourments, Guerrier-mage, Furie guerrière, Tueur né

Affiliations

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

Révélation: L'armageddon

Chef de meute: Ellis

Apocalypse/Discipline de la Bête (1 PA): Les combattants affiliés obtiennent +1 DIS.

Solo/Instinct du guerrier (2 PA): Le combattant gagne la compétence Feinte.

Révélation: Extase

Maître: Nekhar

Révélation/Lunatique (2 PA): Les combattants gagnent la compétence Possédé.

Solo/Evasion de la chaire (3 PA): Le combattant gagne compétence Brutal.

Révélation: Carnage

Maître: Shurat le seigneur de guerre

Révélation/Vandales (1 PA): Les combattants affiliés gagnent +1 en COU et en PEU.

Solo/Souffle de sang (3 PA): Le combattant gagne la compétence Implacable/1 ou +1 s'il possède déjà la compétence.



Exemples de listes

Armageddon

Chef de meute: Ranghor, chef de meute + affiliation + solo

- 2x Eclipsantes + affiliation + solo
- 3x Guerriers de sang + affiliation + solo

Total: 198 PA

Notes: La discipline élevée du chef de meute se combine bien avec la nécessité éclipsantes de charger les premières. Les guerriers s'occupent d'arrêter et d'affaiblir les ennemis grâce au solo.

Extase

Chef de meute: Zeiren + affiliation

- 2x Maraudeurs de Vile-Tis (2) + affiliation + solo
- 2x Voraces + affiliation + solo

Total: 200 PA

Notes: Cette liste apporte un bon nombre de combattants et nombre conséquent de dés de combat lors des charges. Les maraudeurs auront besoin de tous les dés que vous avez sous la main!

Carnage

Chef de meute: Managarm la Traïtresse + affiliation + solo

- 1x Veneur de Vile-Tis + affiliation
- 2x Maraudeurs de Vile-Tis (2) + affiliation + solo

Total: 194 PA

Notes: Le but du veneur est d'affaiblir les troupes ennemies avant que la force de frappe principale ne s'approche de l'ennemi commence à fendre les lignes ennemies.

Carnage

Chef de meute: Nemetis le sacrilège - Voracité de la Bête, Inarrêtable + affiliation

- 1x Carnassier (2) + affiliation + solo
- 1x Maître des Carnages - Pacte des enchaînés + affiliation
- 2x Chasseurs de têtes

Total: 199 PA

Notes: Cette liste a beaucoup de mystiques. Nemetis peut améliorer le carnassier et le maître du carnage peut puiser dans les chasseurs de têtes pour devenir une machine à tuer.

ZEÏREN



15
6
6
5-9
6-7
7
0

« Honneur aux lobbés ! »

Équipement : Hallebarde du Tourment.
Armure composite. Chaînes d'Amertume.
Compétences : Tuteur né, Implacable / I.
Mercenaire, Ennemi personnel / Le Veilleur.
Rang : Champion Régulier Dévoreur.

81

MANAGARM LA TRAITRESSE



15
6
7-8
6-6
7
3

Équipement : Chaînes de Férocité.
Chaînes de Cruauté. Fouet.
Double Croc de Vile-Tis.
Compétences : Tuteur NE, Assassin.
Fente, Ennemi Personnel / Oryx.
Rang : Champion Spécial Dévoreur.

103

RANGHOR, CHEF DE GUERRE



15
6
6-9
6-11
8
5

Équipement : Croc de Vile-Tis.
Armure. Chaînes de Calahita.
Compétences : Commandement / IS.
Tuteur né, Possède.
Rang : Champion Élite dévoreur.
Horde de Duni-Scalth.

115

VELRYS, PRINCE DES IMPURS



12,5
5
5-5
6-7
7
4

Équipement : Chaînes d'Envoûtement.
Chaînes de Calamité. Sabre.
Compétences : Concentration / Z.
Contre-attaque, Conscience.
Adepte de l'Eau et des Ténèbres /
Hurlements. Chthonienne.
Rang : Adepte dévoreur.

97

NEMETIS LE SACRILEGE



15
5
4-7
5-8
6
2

Équipement : Coupelet de Vile-Tis.
Armure légère. Chaînes de Carbone.
Chaînes de Perversion.
Compétences : Fidèle de Vile-Tis / IS.
Tuteur né, Iconoclaste, Moine-Guerrier.
Rang : Dévot Dévoreur.

75

GUERRIER DE SANG



12,5
3
4-5
4-7
4
2

« Oubliez vos lobbés, allez vous battre ! »

Équipement : Colles de l'Enfer.
Chaînes de Carbone. Armure.
Compétences : Amusement.
Rang : Régulier Dévoreur.

25

CHASSEUR DE TÊTES



17,5
4
3-5
3-6
3
5
1

« Tu es né sous une mauvaise étoile ! »

Équipement : Étoile de la Bête /
EOR Z, portée 15-23-35.
Chaînes de Carnage. Armure légère.
Compétence : Tuteur né.
Rang : Régulier Dévoreur.

35

VORACE



15
4
4-7
5-7
5
0

« Nul plaisir n'égale celui de donner la mort ! »

Équipement : Poignard de chasse.
Armure légère. Chaînes de Carnage.
Compétence : Tuteur né.
Rang : Régulier Dévoreur.

30

MARAUDEUR DE VILE-TIS



15
5
5-7
5-8
6
1

« La Bête s'empare de moi ! »

Équipement : Arme de Vile-Tis.
Chaînes de supplice.
Compétences : Tuteur né.
Furie guerrière.
Rang : Vétéran dévoreur.

40

ECLIPSANTE

15
5
5-7
5-5
6
2



« *Le soleil m'entra de ma main...* »
 Équipement : Gantes de Cauté, Chaines de Calamité, Carotène, Armure de cuir.
 Compétences : Tueur né, Assassin.
 Rang : Spécial Devoreur.

41

VENEUR DE VILE-TIS

15
4
4-6
5-10
4
7
2




Équipement : Chaines de calamité, Arc de Vile-Tis / FOR 10, portée 25-50-75.
 Compétences : Tueur né.
 Possédé: Tir instinctif.
 Rang : Élite devoreur, Artillerie légère.

50

CARNASSIER

15
5
5-9
6-10
7
2



« *Vous me laissez manger du sang de vos frères.* »
 Équipement : Double Croc de Vile-Tis.
 Armure légère, Chaines de Calamité.
 Compétences : Tueur né, Possédé.
 Rang : Élite Devoreur.

57

TYRAN DE VILE-TIS

15
5
6-11
6-11
8
3



« *La loi du plus fort !* »
 Équipement : Chaines de Calamité, Double Croc de Vile-Tis, Armure.
 Compétences : Tueur né.
 Possédé: Acharné.
 Rang : Élite Devoreur.

76

SEIGNEUR DES CARNAGES

12.5
4
5-6
5-7
6
2



« *Crie plus fort, je te prie !* »
 Compétences : Ambidextre, Initié des Ténèbres/Hurlements, Guerrier-mage, Éclaireur.
 Rang : Initié Devoreur, Impur.

40

MAÎTRE DES CARNAGES

17.5
4
4-8
5-7
6
2



Équipement : Chaines de Carnage, Chaines de Calamité, Serres.
 Compétences : Tueur né.
 Tueur guerrier, Guerrier-Mage, Initié de l'Eau / Tourments.
 Rang : Guerrier-Mage Devoreur.

60

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

JEU D'ESCARMOUCHES FANTASTIQUES POUR FIGURINES 28mm



UN JOUR, UN MÉTÉORE TOMBA DANS LA FORÊT DE CAER LAEP ET UN DIEU VENU, PLEIN DE HAÏNE POUR LES AUTRES DIVINITÉS: LA BÊTE. IL A RENCONTRÉ ELLIS, UN GRAND CHEF WOLFEN, ET LUI A RÉVÉLÉ LES ORIGINES DES WOLFENS. IL LUI A RÉVÉLÉ LE PLAN D'YLLIA QUI, MÉPRISANT SES EFFORTS, EST PRÊTE À LES SACRIFIER POUR LE RAG'PAROK. CHOQUÉ, ELLIS A RÉVUÏ TOUS CEUX QUI CHERCHERAIENT À SE VENGER DES DIEUX SOUS UNE NOUVELLE BANNIÈRE. LES DÉVOREURS DE VILTIS CHERCHENT MAINTENANT LA VENGEANCE...

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

