

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur la guilde des Architectes.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	9
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	10
Liste des artefacts réservés aux combattants Architectes.....	11

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

Liste des coûts des combattants individuels.

Boutefeu : 92PA.

Casse-grain : 23PA.

Expert sapeur : 36PA.

Homme de main : 12PA.

Ingénieur de siège : 30PA.

Officier d'artillerie : 31PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Servant-chef : 74PA.



Liste des coûts des Champions.

Carrache : 59PA.

Davitto : 72PA.

Den Azhir : 386PA.

Elvan d'Astrevent : 79PA.

Iraem : 65PA.

Rhodox : 72PA.

Sagoth l'égoutier : 37PA.



Informations sur la guilde des Architectes.

L'Élément de prédilection des magiciens de la guilde des Architectes est la **Lumière**.

L'Élément interdit aux magiciens de la guilde des Architectes est les **Ténèbres**.

La guilde des Architectes est considérée comme une **faction** de la cité-franche de Cadwallon. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc à tout point de vue des combattants du même peuple.

Si vous jouez une armée de la guilde des Architectes, celle-ci est la **faction majeure** de l'armée, il vous est possible de choisir une unique **faction mineure** pour l'accompagner.

Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la guilde des Architectes, en aucun cas il ne peut être recruté au sein de la faction mineure.

Les Champions issus de la faction mineure sont interdits.

Si la faction mineure choisie entretient des relations amicales avec la guilde des Architectes, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations amicales avec la guilde des Architectes :

- Milice.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Lames.
- Guilde des Orfèvres.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Architectes, alors il est possible de recruter jusqu'à 20% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations hostiles avec la guilde des Architectes :

- Guilde des Nochers.
- Guilde des Usuriers.
- Guilde des Voleurs.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Architectes peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/ Architectes » :

-

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Cadwallon » :

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhÿl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Boutefeu, ogre.

12,5 - 2 - 5/11 - 5/11 - -7/3

TIR=3 ; Canon et Artilleurs gobelins : FOR10, 20/40/80. Artillerie légère perforante.

Brute épaisse, Dur à cuire, Enchaînement/1, Fanatisme, Tireur embarqué.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

Auto-destruction.

Sans peur ni cervelle.

92 PA

Auto-destruction.

Si l'ogre est en Blessure critique, vous pouvez décider de le sacrifier dans un ultime feu d'artifice. Cette action doit être effectuée pendant une phase de Corps à corps à la place d'une Attaque de l'ogre (s'il ne possède d'aucun dé d'Attaque, il ne peut pas se sacrifier de la sorte). L'ogre est Tué net et toutes les figurines situées à 5cm ou moins de l'ogre subissent un jet de Blessures (FOR=6). Après un tel geste, l'ogre ne pourra revenir en jeu d'aucune manière.

Sans peur ni cervelle.

- L'ogre et les deux servants gobelins comptent pour trois combattants pour le calcul de la FT des Fidèles.
- Les deux artilleurs juchés sur le dos de l'ogre ne peuvent pas être pris pour cibles d'une attaque, d'un tir, d'un sort, ou de quelque autre effet de jeu que ce soit. Leur profil est intégré à celui de leur porteur : si l'ogre meurt, les deux gobelins sont également retirés du jeu.

Casse-grain.

7,5 - 0 - 4/7 - 3/4 - 5/5

Chaudière, Arme à vapeur/FOR.

Coup de maître/3, Dur à cuire, Fléau/Machine de guerre.

Élite de Cadwallon. Petite taille.

Tunnelier.

23 PA

Tunnelier.

Pour chaque expert sapeur présent dans une armée, un maximum de six casse-grains peuvent acquérir devenir tunneliers pour +1PA chacun.

Les casse-grains tunneliers ne sont pas déployés avec le reste de l'armée. Ils sont disposés hors du champ de bataille.

Lors de chaque phase d'Entretien, 1d6 est lancé pour chaque expert sapeur ami encore présent sur le champ de bataille. Si l'un des d6 indique un résultat de '4', '5' ou '6' : tous les casse-grains tunneliers de l'armée peuvent être déployés sur le champ de bataille dans des conditions identiques à celles décrites pour la compétence « Renfort ».

Si tous les experts sapeurs sont éliminés avant que les casse-grains n'émergent, ces derniers sont considérés comme tués net. Un effroyable accident les empêche de participer à la bataille.

Expert sapeur.

10 - 2 - 4/7 - 5/7 - 4/3

Artificier/1, Bravoure, Brute épaisse, Sapeur/7. Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Poliorcète.

36 PA

Poliorcète.

Après la phase de déploiement, mais avant le premier jet de Tactique, un expert sapeur orque peut se voir assigner à l'un des 3 rôles suivants :

- **Contre-sape.** Deux barricades ennemies octroyée par la compétence « Sapeur/X » peuvent être désignées. Pour chacune d'elles, 1d6 est lancé, indiquant le nombre de Points de Structure (PS) qu'elles perdent. Si leur total de PS est inférieur ou égal à 0 suite à cette action, elles sont détruites et retirées du champ de bataille.
- **Déminage.** Deux pions 'Artificier' ennemis peuvent être retournés. Ils sont neutralisés et retirés du champ de bataille.
- **Sape.** L'expert peut ériger deux barricades supplémentaires, en plus de celle octroyée par sa compétence « Sapeur/X ». Elles doivent être érigées au contact de la première et selon les règles définies par cette compétence.

Homme de main.

10 - 3 - 4/5 - 3/5 - 4/2

Brute épaisse, Mercenaire.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

12 PA

Ingénieur de siège.

10 - 3 - 2/3 - 3/5 - 6/6

TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Instinct de survie/6, Mécanicien/4.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Expert recherché.

30 PA

Expert recherché.

Une fois par tour, une machine de guerre amie située à 20cm ou moins d'un ingénieur de siège peut être désignée. Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Elle peut désigner 2 cibles avant de tirer. La distance entre la machine et chacune d'elle est mesurée. Le joueur choisit ensuite laquelle des 2 devient la cible réelle du tir.

Officier d'artillerie.

7,5 - 0 - 2/3 - 3/6 - 4/6

TIR=3 ; Tromblon expérimental : FOR8, 15/30/45, artillerie légère à effet de zone.

Cri de ralliement, Dur à cuire, Mécanicien/5.

Vétéran de Cadwallon. Petite taille.

31 PA

Porteur d'armes.

10 - 2 - 1/2 - 2/2 - 2/3

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

Serviteur insignifiant.

12 PA

Serviteur insignifiant.

Un unique porteur d'armes peut être recruté pour chaque Champion de Cadwallon.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le Champion et son porteur d'armes partagent leurs lignes de vue, uniquement pour les actions de Charge.

Servant-chef, ogre.

12,5 - 2 - 5/11 - 5/11 - -7/4

TIR=3 ; Grenades : FOR6, 10/15/20.

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Artificier/1, Mécanicien/5.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

Auto-destruction. (page 5)

74 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Carrache, l'artificier.

10 -4 - 3/4 - 3/5 - 4/5

TIR=5 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Artificier/3, Cible/+3.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
59 PA

Davitto, ingénieur de siège.

7,5 - 1 - 3/4 - 4/7 - 5/7

TIR=4 ; Chaudière, Arme à vapeur/FOR, Pistolet à vapeur : FOR6+1d6, 15/30/45.

Artificier/2, Cible/+1, Cri de ralliement, Dur à cuire, Fléau/Machine de guerre, Instinct de survie/6, Mécanicien/4.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion vétéran de Cadwallon. Petite taille.

Expert recherché. (page 6)

72 PA

Elvan d'Astrevent, ingénieur de siège.

10 - 4 - 4/5 - 4/6 - 7/6

TIR=4

Artificier/2, Bravoure, Instinct de survie/6, Mécanicien/4.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Arsenal ambulant.

Expert recherché. (page 6)

79 PA

Arsenal ambulant.

Le porteur doit choisir, lors de son activation, de gagner l'un des bonus suivants :

- **Pistolets** : FOR6, 10/15/20 et les compétences « Tir supplémentaire/1 » et « Tireur d'élite ».
- **Fusil** : FOR6, 25/50/75 et les compétences « Précision » et « Réorientation ».

Iraem, ambassadeur à Cadwallon, diplomate.

10 - 6 - 5/5 - 5/9 - 7/7

Fanatisme, Désengagement/8, Instinct de survie/5, Résolution/2, Rigueur, Vivacité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Griffon. Taille moyenne.

65 PA

Marteau du dragon (8).

Le porteur gagne les compétences « Brutal » et « Feinte ».

Réservé à Iraem.

Tête du dragon (10).

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée du Griffon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants de Cadwallon.

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée de Cadwallon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants du Griffon.

Réservé à Iraem.

Rhodox.

12,5 - 3 - 6/10 - 4/8 - -7/1

Chaudière, Turbine à vapeur/INI.

Tueur né, Pugnacité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier de Cadwallon. Grande taille.
72 PA

I.M.M.A.R.C. 01 (8).

Tant que sa chaudière est intacte, le porteur gagne un Propulseur à vapeur/MOU et la compétence « Bond ».

Réservé à Rhodox.

Sagoth l'égoutier.

10 - 4 - 4/6 - 5/5 - 6/1

Immunité/Toxique, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

Égoutier. (page 8)

37PA

Égoutier.

Le joueur peut choisir de ne pas déployer ce combattant lors de la phase d'Approche. Il est alors déployé lors de n'importe quel tour, avant le jet de Tactique, n'importe où sur le champ de bataille, dans des conditions identiques à celles décrites dans la compétence « Renfort ».

Fanal de Lumière (5).

Cet artefact peut être utilisé lors de l'activation du porteur pour lancer un Mur de Lumière automatiquement (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible par un mage ennemi en dépensant 3 gemmes de Ténèbres, contre possible par un mage ennemi sur la difficulté normale de 8). Une seule utilisation par tour.

Réservé à Sagoth.



Profils détaillés des Magiciens.

Croque-mort (I).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur, Insensible/5.

Initié de la Lumière.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Décès assuré.

27 PA

Croque-mort (J).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur.

Initié de la Lumière.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Bannière des morts.

Décès assuré.

30 PA

Bannière des morts.

Tout combattant ami à 15cm ou moins du porteur bénéficie de la compétence « Bravoure ».

Décès assuré.

Les ennemis situés même à 10cm ou moins d'un croque-mort cadwë sont soumis aux effets suivants :

- Ils ne bénéficient plus de la compétence « Acharné ».
- Ils sont retirés du jeu s'ils sont éliminés (ils ne peuvent revenir d'aucune manière, hormis par le biais de la compétence « Renfort »).

Ces capacités sont sans effet si le croque-mort est en déroute.

Flambeau de l'au-delà.

Lumière=2

Voie : Réservé aux croque-morts

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Hypérien/7 ».

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Den Azhir, duc de Cadwallon.

10 - 11 - 12/9 - 12/10 - 10/10

Brutal, Aguerri, Autorité, Bretteur, Chance, Commandement/25, Enchaînement/5, Feinte, Inébranlable, Insensible/4, Parade.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0)

Champion légende vivante de Cadwallon. Taille moyenne.

386 PA

Sceptre de Vanius (50).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Mort-vivant », « Immunité/Peur » et « Tueur né ».

Réservé à Den Azhir.



Liste des artefacts réservés aux combattants Architectes.

Pistolet à silex (15).

Le porteur gagne TIR=3, un Pistolet à silex : FOR5, 10/15/20 et les compétences « Arme sacrée/Tir », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » & « Visée ».

Réservé aux Champions sans TIR.

Tromblon (15).

Le porteur gagne TIR=3, un Tromblon : FOR6, 10/25/50 et les compétences « Rechargement rapide/2 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

Réservé aux Champions sans TIR.

