

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Profils détaillés des combattants individuels.....	4
Profils détaillés des Machines de guerre.....	14
Profils détaillés des combattants Magiciens.....	15
Profils détaillés des combattants Fidèles.....	17
Profils détaillés des Champions.....	18
Liste des artefacts réservés aux combattants de Cadwallon.....	33
Liste des miracles du culte de Désir.....	34
Liste des sortilèges réservés aux combattants de Cadwallon.....	35
Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.....	36
Faction : Milice.....	38
Faction : Guilde des Architectes.....	40
Faction : Guilde des Cartomanciens.....	42
Faction : Guilde des Lames.....	44
Faction : Guilde des Nochers.....	46
Faction : Guilde des Orfèvres.....	48
Faction : Guilde des Usuriers.....	50
Faction : Guilde des Voleurs.....	52

Liste des coûts des combattants individuels.

Agent cartomancien : 38PA.

Agitateur : 30PA.

+1PA ajouté à chaque combattant de Cadwallon de l'armée.

Appuie-feu : 28PA.

Assassin : 40PA.

Bibliothécaire : 27PA.

Bouffon : 31PA.

Brigand : 13PA.

Casse-grain : 23PA.

Chevalier : 57PA.

Chien de la milice : 8PA.

Uniquement si un (ou plus) maître-chien est présent dans l'armée.

Collecteur de dettes : 31PA.

Convoyeur des nochers : 31PA.

Courtisane : 27PA.

Croque-mort (2) : 28PA.

Croque-mort (1) : 30PA.

Cuirassé knox : 105PA.

Expert sapeur : 36PA.

Follet féérique : 14PA.

Furet : 22PA.

Gâchette de Khaurik : 67PA.

Garde de Khaurik (1) : 66PA.

Garde de Khaurik (2) : 65PA.

Garde de Khaurik (3) : 69PA.

Gladiateur : 31PA.

Incorruptible : 39PA.

Ingénieur de siège : 30PA.

Joueur de bâton (1) : 20PA.

Joueur de bâton (2) : 22PA.

Lame Wolfen : 33PA.

Larron : 15PA.

Mage cartomancien : 42PA.

Maître-chien : 28PA.

Maître nocher : 32PA.

Milicien : 13PA.

Milicien arbalétrier : 16PA.

Milicien nain : 14PA.

Milicien vétéran : 15PA.

Minotaure : 62PA.

Musicien de Khaurik : 71PA.

Officier d'artillerie : 31PA.

Ogre boutefeux : 92PA.

Ogre mercenaire : 68PA.

Orpheline d'Avagddu (1) : 30PA.

Orpheline d'Avagddu (2) : 37PA.

Pâle : 32PA.

Pilleur de tombes : 15PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Uniquement si un (ou plus) champion est présent dans l'armée.

Scarabée-genèse : 8PA.

Uniquement si Erhyl est présente dans l'armée.

Sergent (1) : 23PA.

Sergent (2) : 24PA.

Servant-chef : 74PA.

Sinistre : 46PA.

Souffre-toile : 34PA.

Tire-la-douze : 9PA.

Voleuse arcanique (1) : 31PA.

Voleuse arcanique (2) : 39PA.

Liste des coûts des Champions.

Aghovar : 73PA.
Ahsa Ruyar : 37PA.
Aïona : 61PA.
Alyena : 64PA.
Anays : 85PA.
Arlequin : 55PA.
Bourreau : 49PA.
Brinkhz : 64PA.
Carrache : 59PA.
Conseiller tricéphale : 87PA.
Davitto : 72PA.
Den Azhir : 386PA.
Dernier souffle : 95PA.
Dorak : 62PA.
Drokan : 141PA.
Elise : 104PA.
Elvan d'Astrevent : 79PA.
Epouvantail : 58PA.
Erhyl : 63PA.
Faras : 45PA.
Gorsnä : 105PA.
Harid : 70PA.
Iraem : 75PA.
Iris : 76PA.

+3PA si une pythie (ou +) est présente dans l'armée.

Isabeau : 80PA.
Jehlan : 66PA.
Kaldern : 83PA.
Kassalis Venin : 50PA.
Kelian Durak : 68PA.
Leona : 62PA.
Lianzareth : 100PA.
Lyiet Izhar : 56PA.
Morzath : 150PA.
Nurbald I : 40PA.
Nurbald II : 76PA.
Ormet : 40PA.

Uniquement si Isabeau est présente dans l'armée.

Sabot Doré : 70PA.
Sanaris : 93PA.
Sarys : 59PA.
Sidiamie : 10PA.

Uniquement si Kassalis Venin est présent dans l'armée.

Sienne : 114PA.
Sylarenn : 71PA.
Syth Mornis : 95PA.
Torham : 72PA.
Tortok : 63PA.
Valdir : 84PA.
Viress : 25PA.
Vladar : 120PA.
Volténar : 66PA.
Yshaëlle : 68PA.

Profils détaillés des combattants individuels.

Agent cartomancien.

10
4
3/4
3/3
3
5
4

Fusil : FOR6, 25/50/75.

Chance, Eclaireur, Réorientation, Tir instinctif.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les agents cartomanciens.

38 PA

Les agents cartomanciens.

Chaque agent cartomancien peut, une fois par partie, utiliser son extraordinaire connaissance de ses adversaires pour faire relancer un jet de Tactique (le sien ou celui d'un de ses adversaires) avec le même nombre de dés.

Le second résultat remplace le premier et ne peut plus être relancé par l'utilisation de ce pouvoir, même si un autre agent cartomancien est présent sur le champ de bataille.

Si plusieurs agents cartomanciens tentent simultanément d'utiliser cette capacité, le jet n'est pas relancé et tous les agents impliqués sont considérés comme ayant fait usage de leur capacité.

Agitateur, milicien.

10
2
4/6
4/5
-
4
3

Brutal, Cri de guerre/6, Dur à cuire, Feinte.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les agitateurs cadwës.

30 PA

Les agitateurs cadwës.

Tout combattant ami de Cadwallon situé à 10cm ou moins d'un agitateur bénéficie des compétences « Cri de guerre/6 » et « Feinte ».

La présence d'un agitateur (ou plus) dans l'armée augmente le coût de chaque combattant de Cadwallon de +1PA.

Assassin.

10
4
5/7
4/4
3
5
2

Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Assassin, Bravoure, Brutal, Résolution/2.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les assassins cadwës.

40 PA

Les assassins cadwës.

Les assassins cadwës peuvent utiliser la compétence « Assassin » après avoir chargé ou engagé un adversaire lors de la phase d'activation.

Bouffon.

10
4
4/7
5/3
-
5
2

Ambidextre, Assassin.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

31 PA

Brigand.

10
3
2/4
3/4
3
3
1

Arc : FOR3, 20/40/60.

Brute épaisse.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

13 PA

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.

Elite de Cadwallon. Petite taille.

Tunnelier.

23 PA

Tunnelier.

Pour chaque expert sapeur présent dans une armée, un maximum de six casse-grains peuvent acquérir l'aptitude tunnelie 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. A la fin de chaque tour, 1d6 est lancé pour chaque expert sapeur orque ami encore présent sur le champ de bataille. Si l'un des dés indique un résultat supérieur ou égal à '4', tous les casse-grains nains 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.

Chevalier.

17,5

4

5/7

5/10

-

6

3

Brutal, Charge bestiale, Désengagement/6, Force en charge/12.

Elite de Cadwallon. Grande taille.

57 PA

Chien de la milice, milicien.

10

2

2/4

1/4

-

3

0

Charge bestiale, Dur à cuire.

Créature de Cadwallon. Petite taille.

Les chiens de la milice.

8 PA

Les chiens de la milice.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs chiens de la milice dans une armée, celle-ci doit compter au moins un maître-chien dans ses rangs.

Collecteur de dettes.

10

3

5/4

4/5

3

6

4

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Désengagement/6, Feinte, Féroce.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

31 PA

Convoyeur des nochers.

10

3

3/6

4/6

3

5

3

Fusil : FOR6, 25/50/75.

Tir instinctif.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Les convoyeurs des nochers.

31 PA

Les convoyeurs des nochers.

Chaque convoyeur des nochers peut être assigné à la protection d'un Champion ami ou d'un objectif de son camp, au terme de la phase de déploiement. Il bénéficie de la compétence « Dur à cuire » tant qu'il se trouve à 10cm ou moins de la cible qu'il protège.

Expert sapeur.

10
2
4/7
5/7
3
4
3

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

Expert sapeur.

Servant universel.

36 PA

Expert sapeur.

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

- Sape. L'expert peut ériger deux barricades supplémentaires, en plus de celle octroyée par sa compétence « Sapeur ». Elles doivent être érigées au contact de la première et selon les règles définies par cette compétence.
- Contre-sape. Deux marqueurs Artificier ennemis peuvent être retournés. Ils sont neutralisés et retirés du champ de bataille.
OU
Deux barricades Sapeur ennemies 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.

Servant universel.

Il est considéré comme servant de toutes les machines de guerre de son armée. Lorsqu'il manoeuvre un engin, il est toujours considéré comme un servant, jamais comme un suppléant. Il doit cependant répondre aux conditions imposées par la machine. Il vaut deux servants normaux lorsqu'il s'agit de déterminer les pénalités liées au manque d'équipage.

Follet féérique, faye.

10
3
2/2
4/2
-
2
0

Chance, Eclaireur.
Créature de Cadwallon. Petite taille.
14 PA

Furet.

12,5
4
4/3
4/3
3
4
2

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Eclaireur, Instinct de survie/6.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les furets cadwës.

22 PA

Les furets cadwës.

Chaque furet cadwë présent dans l'armée permet de désigner jusqu'à trois brigands cadwës de son camp lors de la constitution des armées. Ceux-ci gagnent la compétence « Eclaireur » pour + 3 PA.

Gâchette de Khaurik, ogre.

12,5
2
5/11
4/11
3
-7
3

Pistolet Ogrokh : FOR8, 15/25/35.

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Tir d'assaut.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

67 PA

Garde de Khaurik (1), ogre.

12,5
2
5/12
4/11
-
-7
3

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Coup de maître/1.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

66 PA

Garde de Khaurik (2), ogre.

12,5

2

5/12

4/11

-

-7

3

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

Créature de Cadwallon. Grande taille.

65 PA

Garde de Khaurik (3), ogre.

12,5

2

5/12

4/11

-

-7

3

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

69 PA

Gladiateur.

10

4

4/6

5/4

-

6

2

Bravoure, Contre-attaque, Coup de maître/2, Instinct de survie/6.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Gladiateur cadwë.

31 PA

Gladiateur cadwë.

Lorsqu'un gladiateur Cadwë amène un combattant adverse en Blessure critique, le joueur qui le contrôle peut demander une mise à mort. Cette dernière est résolue immédiatement.

- Si des spectateurs assistent à la partie, ce sont eux qui décident de la mise à mort. Si la majorité d'entre eux lève le pouce, l'adversaire survit. Sinon il est éliminé.
- Si aucun spectateur n'assiste à la partie ou si leur présence ne permet pas de décider de la mise à mort, le gladiateur Cadwë et son adversaire effectuent un test en opposition en utilisant leur Courage. Si le gladiateur remporte ce test, son adversaire est éliminé. Un combattant éliminé par une mise à mort est immédiatement retiré du jeu, quels que soient les compétences ou les effets de jeu dont il bénéficie. Il peut néanmoins revenir en jeu, le cas échéant.

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par partie et par gladiateur.

Incorruptible.

10

3

5/6

4/8

-

-

-

Chaudière, Mécanisme à vapeur/MOU, FOR.

Bond, Conscience, Construct.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les incorruptibles.

39 PA

Les incorruptibles.

Si un incorruptible charge un combattant adverse situé à 10cm ou moins d'un Champion ou d'un cuirassé Knox ami, il bénéficie de la compétence « Assassin ».

Ingénieur de siège.

10

3

2/3

3/5

4

6

6

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

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

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Expert recherché.

Servant universel.

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.

Joueur de bâton (1).

12,5

3

4/6

3/6

-

5

4

Concentration/1, Régénération/5.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

20 PA

Joueur de bâton (2).

12,5

3

4/6

4/6

-

5

4

Concentration/1, Enchaînement/1.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

22 PA

Lame Wolfen.

15

4

4/8

4/6

-

-5

2

Implacable/1, Tueur né.

Vétéran de Cadwallon. Grande taille.

33 PA

Larron.

10

2

3/5

2/5

3

3

1

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Tir instinctif.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

15 PA

Maître-chien, milicien.

10

3

3/8

3/6

-

4

3

Brutal, Charge bestiale, Cri de guerre/6, Dur à cuire.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les maîtres-chiens.

28 PA

Les maîtres-chiens.

La carte de chaque maître-chien peut représenter le maître-chien lui-même et un ou deux chiens de la milice. Jouer la carte du maître-chien permet donc d'activer ces trois combattants. Si le maître-chien est éliminé, sa carte continue de représenter les combattants survivants.

Maître-nocher.

10

3

4/7

4/6

4

6

5

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Artefact/1, Coup de maître/0, Harcèlement.

Elite de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

Milicien.

10
2
3/5
3/5
-
3
2
Brutal.
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
13 PA

Milicien arbalétrier, milicien.

10
2
2/5
3/5
3
3
2
Arbalète : FOR6, 15/30/45.
Brutal.
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
16 PA

Milicien nain, milicien.

7,5
0
2/6
2/8
-
4
3
Brutal.
Régulier de Cadwallon. Petite taille.
14 PA

Milicien vétéran / Geollier des Dix-Mille Pas, milicien.

10
2
3/6
3/5
-
3
3
Brutal, Cri de guerre/6.
Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.
15 PA

Minotaure, milicien.

12,5
3
5/10
3/10
3
-7
1
Arbalète de poing géante : FOR7, 20/35/45.
Brutal, Charge bestiale, Soir/4.
Créature de Cadwallon. Grande taille.
62 PA

Musicien de Khaurik, ogre.

12,5
2
5/10
4/11
3
-7
4
Pistolet Ogrokh : FOR8, 15/25/35.
Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Musicien/10,
Tir d'assaut.
Créature de Cadwallon. Grande taille.
71 PA

Officier d'artillerie.

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

Servant universel.

31 PA

Ogre boutefeu, ogre.

12,5

2

5/11

5/11

3

-7

3

Canon et Artilleurs gobelins : FOR10, 20/40/80.

Artillerie légère perforante.

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme,

Enchaînement/1.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

Auto-destruction.

Sans peur ni cervelle.

92 PA

Auto-destruction.

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.
- Ligne de vue. L'ogre lui-même est une figurine de Grande taille. Mais en raison de la surélévation de leur poste d'observation, la ligne de vue des artilleurs est définie en considérant que ceux-ci sont de Très grande taille. L'angle de vue du canon est défini en fonction de l'avant du socle de l'ogre. Les gobelins ne peuvent pas réorienter le canon sans que leur porteur lui-même ne bouge. Les adversaires qui prennent l'ogre pour cible le considèrent tout de même comme étant seulement de Grande taille.
- Conditions de tir et portée minimum. Les artilleurs du canon peuvent tirer même si l'ogre s'est déplacé de plus de MOU. Le tir peut être effectué même si des adversaires se trouvent au contact du socle de l'ogre. Cependant, le canon est peu maniable et il ne peut cibler un combattant situé à moins de 10cm du socle de l'ogre.

Ogre mercenaire, ogre.

12,5

2

5/12

4/10

-

-7

4

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Enchaînement/1, Fléau/Créatures, Mercenaire. Créature de Cadwallon. Grande taille.

Barda.

68 PA

Barda.

Avant chaque jet de Tactique, le porteur jette 1d6 :

- Sur 1, il gagne la compétence « Abominable ».
- Sur 2, 3, 4 ou 5, il gagne la compétence « Autorité ».
- Sur 6, il gagne la compétence « Armure sacrée ».

Orpheline d'Avagddu (1).

12,5

4

4/7

3/5

-

5

0

Furie guerrière.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les furies d'Avagddu.

30 PA

Furie d'Avagddu (1).

12,5

4

6/10

4/6

-

-6

0

Furie guerrière, Possédé.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les furies d'Avagddu.

- PA

Les furies d'Avagddu.

Un d6 est lancé à chaque fois qu'une orpheline d'Avagddu encaisse un jet de Blessures ou subit une Blessure automatique. Ce test est appelé 'jet de transformation'.

- Si le résultat est '1', '2' ou '3', rien ne se passe.
- Si le résultat est '4', l'orpheline d'Avagddu se transforme en furie d'Avagddu jusqu'à la fin de la partie. Sa figurine et son profil sont remplacés en conséquence. La furie est dans le même état de Blessures que l'orpheline qu'elle remplace et bénéficie des effets magiques auxquels cette dernière était soumise. Elle n'a plus droit aux jets de transformation.
- Si le résultat est '5' ou '6', la transformation a lieu comme précédemment et le jet de Blessures est également ignoré. Ce résultat est considéré comme un test d'Instinct de survie réussi.

Orpheline d'Avagddu (2).

10
4
3/5
4/5
-
5
0
Eclairéur, Furie guerrière, Instinct de survie/6, Rapidité.
Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les orphelines d'Avagddu.

37 PA

Furie d'Avagddu (2).

12,5
4
6/10
4/6
-
-6
0
Cri de guerre/8, Furie guerrière, Implacable/1, Possédé.
Spécial de Cadwallon. Grande taille.

Les orphelines d'Avagddu.

- PA

Les orphelines d'Avagddu.

Lorsqu'une orpheline d'Avagddu est activée, le joueur qui la contrôle peut tenter de la transformer en furie d'Avagddu : il jette alors 1d6.

- Sur un résultat de '1', '2' ou '3', la transformation échoue et l'orpheline ne peut effectuer ni charge ni course lors de ce tour.
- Si le dé indique '4', '5' ou '6', la transformation a lieu et la figurine de l'orpheline d'Avagddu est remplacée par une figurine de furie d'Avagddu, qui est aussitôt activée. Toutefois, si ce remplacement doit entraîner la manipulation d'une autre figurine ou d'un élément de décor, la transformation échoue comme décrit plus haut. Cette transformation est définitive.

Pâle.

10
3
5/7
4/7
-
5
4
Arme noire.
Acharné, Bravoure.
Elite de Cadwallon. Taille moyenne.
32 PA

Pilleur de tombes.

10
3
3/6
2/5
-
3
2
Eclairéur.
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
15 PA

Porteur d'arme.

10
2
1/2
2/2
-
2
3
Conscience.
Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.
Les porteurs d'armes.
12 PA

Les porteurs d'armes.

Chaque Champion de Cadwallon peut, lors de la constitution des armées, se voir apparié à un et un seul porteur d'arme. Il est alors considéré comme son maître. Quel que soit son rang, un Champion porteur d'arme ne peut être doté que d'un seul artefact. Il est impossible de déployer un porteur d'arme sans maître. Au cours de la phase de déploiement, le maître et le porteur d'armes sont placés à 10cm ou moins l'un de l'autre. N'utilisez pour cela que la carte du maître. Si ce dernier dispose de règles spéciales de déploiement (grâce à une compétence ou à un autre effet de jeu), son porteur d'arme en bénéficie automatiquement et gratuitement. Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le maître et son porteur d'arme partagent leurs lignes de vue. Cette règle ne s'applique pas aux tirs, au lancement de sortilèges et à l'appel de miracles.

Scarabée-Genèse, familier faye.

12,5
0
0/1
1/7
-
0
0

Alliance/Cadwallon et chemins du Destin, Immunité/Peur.

Irrégulier Daïkinee. Petite taille.

Scarabée-Genèse.

8 PA

Scarabée-Genèse.

Une armée ne peut disposer que d'un familier faye de chaque type et celui-ci ne peut être déployé qu'avec son maître (le Champion qui lui est associé). Un familier faye est déployé à 10cm ou moins de son maître. Si celui-ci bénéficie de règles de déploiement particulières, le familier faye en bénéficie également. Un familier faye bénéficie du Courage et de la Discipline de son maître tant qu'il se trouve à 10cm ou moins de lui.

Le pouvoir du Scarabée-genèse est utilisé avant le jet de Tactique. Il dure jusqu'à la fin du tour. Un Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du familier est désigné. Le combattant désigné bénéficie de la compétence « Régénération/5 ».

Le scarabée-genèse est un familier faye réservé à Erhyl.

Sergent (1), milicien.

10
3
4/6
3/6
-
4
3

Brutal, Bravoure, Vivacité.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Sergent cadwë.

23 PA

Sergent cadwë.

La carte de chaque sergent cadwë peut représenter le sergent lui-même et deux autres combattants de Cadwallon choisis dans la liste ci-dessous. Si le sergent cadwë est éliminé, sa carte continue de représenter les autres combattants survivants.

- Agitateur.
- Chien de la milice.
- Maître-chien.
- Milicien.
- Milicien arbalétrier.
- Milicien nain.
- Milicien vétéran.

Sergent (2), milicien.

10
3
4/6
3/6
-
4
3

Brutal, Bravoure, Crise guerre/6, Vivacité.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Sergent cadwë.

24 PA

Servant-chef, ogre.

12,5
2
5/11
5/11
3
-7
4

Grenades : FOR6, 10/15/20.

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

Créature de Cadwallon. Grande taille.

Auto-destruction.

Servant universel.

74 PA

Sinistre.

12,5
5
6/8
5/5
4
6
5

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Assassin, Concentration/1, Tir d'assaut.

Elite de Cadwallon. Taille moyenne.

Les sinistres.

46 PA

Les sinistres.

A la fin de la phase de déploiement, chaque sinistre peut être assigné à l'élimination d'un Champion ennemi. Sa valeur de Concentration/X augmente de +1 tant qu'il se trouve à 20cm ou moins de la victime désignée.

Si le sinistre inflige le jet de Blessures qui élimine la cible, sa valeur de Concentration/X est augmentée de +1 jusqu'à la fin de la partie.

Tire-la-douze.

10
2
3/4
3/4
-
5
3

Cible/-2, Désespéré, Maudit des Dieux, Paria.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les tire-la-douze.

9 PA

Les tire-la-douze.

Tout combattant situé à 5cm ou moins d'un tire-la-douze subit la compétence « Cible/-2 ».

Voleuse arcanique (1).

10
4
5/7
4/3
3
6
3

Arbalète : FOR5, 15/30/45.

Assassin, Bravoure.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Onde de perturbation.

Tueuse de Mana.

31 PA

Onde de perturbation.

Onde de perturbation : Chaque voleuse arcanique peut déclencher une onde de perturbation lors de son activation, avant ou après un déplacement. Tout magicien ennemi présent à 15cm ou moins d'elle gagne POU-1 jusqu'à la fin du tour. Ce malus n'est pas cumulatif si plusieurs voleuses arcaniques sont à portée. En contrepartie, la voleuse arcanique gagne la compétence « Ephémère/5 » jusqu'à la fin du tour.

Tueuse de Mana.

Lorsqu'une voleuse arcanique inflige un jet de Blessures (suite à un tir ou à une attaque de corps à corps) à un magicien, ce dernier subit, jusqu'à la fin du tour, un malus de -3 au jet de récupération de mana. Un magicien ne peut être affecté par ce malus qu'une fois par tour.

Voleuse arcanique (2).

10
4
5/7
4/4
3
6
3

Arbalète : FOR5, 15/30/45.

Assassin, Bravoure, Cible/+1, Toxique/2.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Onde de perturbation.

Tueuse de Mana.

39 PA

Profils détaillés des Machines de guerre.

Cuirassé knox.

12,5

2

4/10

4/13

3

-

-

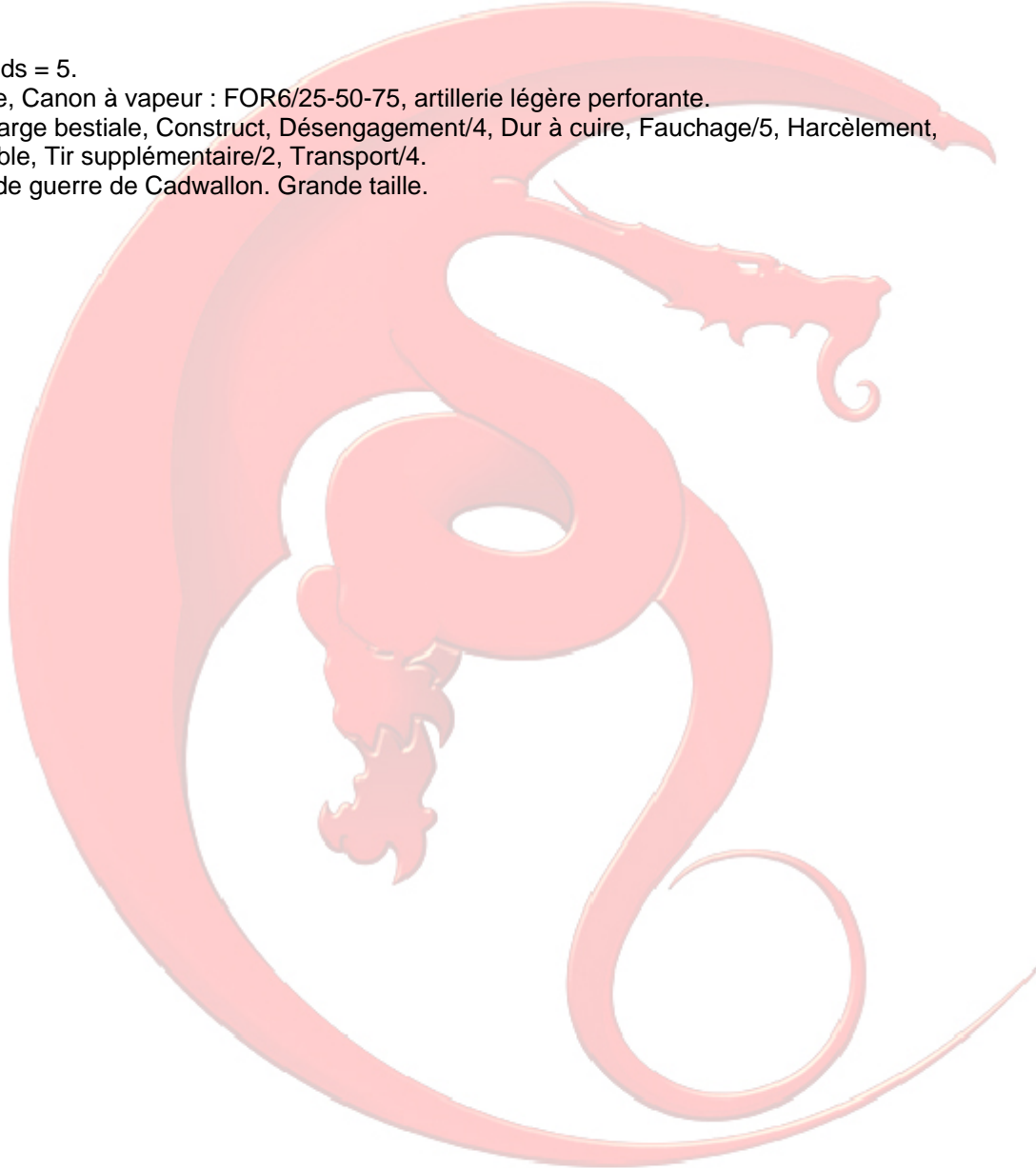
7 PS ; poids = 5.

Chaudière, Canon à vapeur : FOR6/25-50-75, artillerie légère perforante.

Bond, Charge bestiale, Construct, Désengagement/4, Dur à cuire, Fauchage/5, Harcèlement, Inébranlable, Tir supplémentaire/2, Transport/4.

Machine de guerre de Cadwallon. Grande taille.

105 PA



Profils détaillés des combattants Magiciens.

Appuie-feu.

10
3
3/4
3/5
2
3
POU=3
Guerrier-mage, Renfort, Initié du Feu.
(Contre-attaque).
Initié de Cadwallon. Petite taille.
Les appuie-feu gobelins.
28 PA

Les appuie-feu gobelins.

Lorsque l'appuie-feu gobelin incante un sortilège, le joueur qui le contrôle peut désigner un combattant ami situé à moins de 15cm. Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le combattant désigné. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par ce combattant. Un éclairer qui sert de relais à un appuie-feu gobelin est révélé.

Bibliothécaire.

10
4
2/3
4/3
-
5
4
POU=4
Réflexes, Initié d'un Élément au choix/Cartomancie.
Initié de Cadwallon. Taille moyenne.
27 PA

Croque-mort (1).

10
2
2/5
2/7
5
3
POU=3
Guerrier-mage, Immunité/Peur, Insensible/5, Initié d'un Élément au choix.
(Contre-attaque).
Initié de Cadwallon. Taille moyenne.
Les croque-morts cadwës.
30 PA

Les croque-morts cadwës.

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.

Croque-mort (2).

10
2
2/5
2/7
5
3
POU=3
Guerrier-mage, Immunité/Peur, Artefact/1, Initié d'un Élément au choix.
(Contre-attaque).
Initié de Cadwallon. Taille moyenne.
Les croque-morts cadwës.
28 PA

Bannière des morts (1PA par combattant de l'armée, sauf Bravoure et Immunité/Peur, maximum = 15).

Tout combattant ami à 15cm du porteur gagne la compétence « Bravoure ».

Réservé aux Croques-morts.

Mage cartomancien.

10
5
4/4
5/4
-
5
3
POU=3
Chance, Coup de maître/2, Guerrier-mage, Initié de l'Eau/Cartomancie.
(Contre-attaque).
Initié de Cadwallon. Taille moyenne.
Les mages cartomanciens.
42 PA

Les mages cartomanciens.

Chaque mage cartomancien peut utiliser cette capacité une fois par tour.

Le joueur désigne un combattant situé à 20cm ou moins du mage cartomancien au moment où un jet de dés vient d'être effectué pour cette cible. Aucune ligne de vue n'est requise. Le jet est annulé et relancé. Le nouveau résultat remplace l'ancien et ne peut plus être relancé.

Si l'adversaire dispose d'une capacité similaire et qu'il déclare son usage pour le jet désigné, le jet n'est pas relancé et tous les combattants impliqués sont considérés comme ayant fait usage de leur capacité.



Profils détaillés des combattants Fidèles.

Courtisane.

10

4

2/3

4/3

-

5

4

1/1/1

Réflexes, Fidèle de Désir/10.

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

Souffre-toile.

12,5

5

5/4

5/4

-

4

3

0/1/1

Moine-guerrier, Thaumaturge, Toxique/1, Fidèle de Désir/10.

(Contre-attaque).

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

Les souffre-toiles.

34 PA

Les souffre-toiles.

Les souffre-toiles n'ont accès à aucun miracle universel ou d'alliance.

Les combattants de Cadwallon amis et qui sont en Blessure légère ou pire comptent pour un de plus dans l'aura de foi des souffre-toiles. Cet effet n'est pas cumulable avec celui d'une consécration.

Profils détaillés des Champions.

Aghovar, maître des voleurs.

12,5
11
6/6
5/6
-
7
7
Bravoure, Conscience, Eclairer.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
73 PA

Aïnoa, l'impardonnée.

10
5
5/5
6/4
-
6
2
Ambidextre, Assassin, Mercenaire, Vivacité.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
61 PA

Ahsa Ruyar.

10
4
3/4
4/4
-
6
3
POU=4
Alliance/Achéron, Résolution/1, Initié des Ténèbres/Cartomancie, Nécromancie.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
37 PA

Alyena.

10
4
7/5
6/5
4
7
3
Arbalète du désert : FOR6, 15/30/45.
Alliance/Cadwallon et méandres des Ténèbres, Apatride, Conscience, Coup de Maître/6.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial Neutre. Taille moyenne.
64 PA

Parure d'envoûtement (10).

Le porteur peut recruter un combattant suivant issu de n'importe quelle armée à l'exception des :

- Champions.
- Titans.
- Machines de guerre.
- Fidèles.

Ce combattant est un allié, il ne compte pas dans le pourcentage des troupes alliées et ne peut pas effectuer le jet de Tactique.

Réservé à Ahsa Ruyar.

Anays, de Vanth.

10
6
6/5
6/5
-
-6
4
1/2/1
Arme noire.
Furie guerrière, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier, Fidèle de Salaüel/17,5.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur).
Champion zélate de Cadwallon/Achéron. Taille moyenne.
85 PA

Téléportation.

0/0/0 ; Culte : réservé à Anays.
 Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : Personnel.
 Aire d'effet : Personnel.
 Durée : Instantané.
Anays est immédiatement déplacée de 30cm maximum. Ce déplacement ne nécessite aucun désengagement et n'est soumis à aucune pénalité ou restriction de mouvement quelconque. Ce déplacement ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Arlequin.

10
 4
 3/5
 4/6
 -
 6
 3
 POU=4
 Artefact/3, Bond, Bravoure, Bretteur, Chance, Initié des 4 Eléments/Cartomancie.
 (Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
 Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
 55 PA

Le Bourreau.

10
 2
 4/9
 3/8
 -
 7
 4
 Brute épaisse, Tueur né, Mercenaire.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.
 49 PA

Brinkhz.

10
 4
 5/8
 5/7
 -
 6
 4
 Brutal, Alliance/Griffon, Brute épaisse, Chance.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
 64 PA

Coffre à secret (15).

A utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un sortilège ou un miracle ciblant le porteur, le sortilège est lancé (gemmes ou FT dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement). Une seule utilisation par tour.

Réservé à Brinkhz.

Coffre merveilleux (15).

Lorsque le porteur est Tué net, placez un marqueur à l'endroit précis où il est mort. Lors de la phase d'entretien suivante, il doit revenir en jeu grâce à 1d6 dans les conditions ci-dessous (choisir le cas le plus favorable) :

- Sur '3', '4', '5' ou '6' si un combattant ami est au contact du marqueur.
- Sur '4', '5' ou '6' si un combattant ennemi est au contact du marqueur.
- Sur '5' ou '6' si un combattant ami est présent à 10cm.
- Sur '6' si un combattant ennemi est présent à 10cm.

En cas d'échec, le porteur est définitivement retiré de la partie.

Réservé à Brinkhz.

Carrache, l'artificier.

10
 4
 3/4
 3/5
 5
 4
 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

Le conseiller tricéphale, maître-nocher.
(*bonhomme à chapeau bizarre, 3 têtes, 3 bras & 4 jambes*)

10
4
5/8
5/7
4
-7
6

Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Ambidextre, Artefact/3, Coup de maître/2, Cri de ralliement, Enchaînement/3, Harcèlement.
(Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
87 PA

Davitto, officier d'artillerie.

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

Chaudière, Arme à vapeur/FOR, Pistolet à vapeur : FOR6, 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.
Servant universel.

72 PA

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 (60).

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

Réservé à Den Azhir.

Dernier souffle, officier mercenaire.

10
5
5/7
5/7
3
6
5

Pistolet : FOR6-10/15/20.
Acharné, Aguerri, Brutal, Commandement/10, Mercenaire.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
95 PA

Dorak, arbalétrier déserteur.

10
4
4/5
5/6
4
5
4

Arbalète : FOR6, 15/30/45.
Acharné, Autorité, Brutal, Dur à cuire, Mercenaire, Tir instinctif.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.
62 PA

Drokan.

10
5
6/10
5/10
-
6
2

Ambidextre, Brute épaisse, Enchaînement/3, Insensible/4, Paria, Possédé.
(Artefact/2, Coup de maître/0).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
141 PA

Elise, voleuse arcanique.

10
5
6/7
6/6
4
6
4

Arbalète : FOR5, 15/30/45.

Assassin, Bravoure, Cible/+2, Harcèlement, Toxique/3.

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

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Onde de perturbation.

Tueuse de Mana.

104 PA

Elvan d'Astrevent, ingénieur de siège.

10
4
4/5
4/6
4
7
6

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 vétérans de Cadwallon. Taille moyenne.

Arsenal ambulants.

Expert recherché.

Servant universel.

79 PA

Arsenal ambulants.

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

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

L'Epouvantail, bouffon.

10
5
5/7
6/4
-
-7
2

Ambidextre, Assassin, Feinte.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétérans de Cadwallon. Taille moyenne.

58 PA

Masque d'épouvante (16).

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Tout combattant qui effectue une attaque en Corps-à-corps contre le porteur doit faire un test de Courage, si le test est un échec, le jet de Blessure est annulé.

Réservé à l'Epouvantail.

Erhyl, la fauve.

12,5
5
5/5
5/6
4
6
4

Arc : FOR4, 20/40/60.

Régénération/5, Alliance/Cadwallon et chemins du Destin, Eclaireur, Harcèlement.

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

Champion spécial Daïkinee. Taille moyenne. 63 PA

Faras, pilleur de tombes.

10
4
4/7
4/6
-
5
2
POU=2

Eclaireur, Guerrier-mage, Immunité/Terrain encombré, Implacable/1, Initié des Ténèbres/Nécromancie.

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

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne. 45 PA

Gorsnä, ogre.

12,5
3
5/12
5/11
-
-7
5
Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Alliance/Chemins du Destin, Stratège.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion créature de Cadwallon. Grande taille.
105 PA

Harid, mage cartomancien.

10
6
5/5
5/5
-
6
4
POU=4
Assassin, Chance, Coup de maître/2, Guerrier-mage, Maîtrise des arcanes, Initié de l'Eau/Cartomancie.
(Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2).
Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
Les mages cartomanciens.
70PA

Iraem, ambassadeur à Cadwallon.

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.
75 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.

Iris, valkyrie.

10
7
6/6
6/7
-
7
5
Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3, Fine lame, Parade, Paria.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon/Alahan. Taille moyenne.
76 PA

+3PA si une pythie (ou +) est présente dans l'armée.

Isabeau, la secrète.

10
6
6/7
6/6
4
7
5
Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Bravoure, Bretteur, Résolution/2.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
La secrète.
80 PA

La secrète.

Isabeau peut être déployée avec un autre porteur d'armes que l'Ormet, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un Champion. Isabeau et l'Ormet ne peuvent en aucun cas être déployés au sein d'une armée qui compte dans ses rangs l'un des combattants suivants :

- Sophet Drahas.
- Elowén l'usurière.
- Lianzareth l'usurier.
- Bouffon.
- Pâle.
- Pilleur de tombes.

Jehlan.

10
4
5/8
4/7
-
5
5
Mutagène/2, Brute épaisse, Endurance, Fine lame, Inébranlable, Instinct de survie/6.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon/Scorpion.
Taille moyenne.
66 PA

Kaldern.

10
4
5/8
5/8
-
7
4
Bravoure, Brutal, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/2, Esquive, Instinct de survie/6.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
83 PA

Kassalis Venin.

10
5
5/1
5/5
-
5
5
Lames dorsales/1 (FOR=5).
Assassin, Résolution/2, Toxique/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
L'ombre et la poupée.
50 PA

L'ombre et la poupée.

Kassalis Venin peut être déployée avec un autre porteur d'armes que Sidiamie, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un Champion.

Kelian Durak, capitaine, milicien.

10
4
5/8
5/9
-
6
5
Brutal, Bravoure, Commandement/10, Implacable/1.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétérane de Cadwallon. Taille moyenne.
68 PA

Sonneur (10).

Le porteur gagne la compétence « Brute épaisse ».
Quand le porteur effectue un Coup de maître, il doit utiliser la compétence « Feinte » en plus de son jet de Blessures.
Réservé à Kelian Durak.

Leona, duelliste.

10
5
6/5
6/5
-
6
6
Fanatisme, Ambidextre, Commandement/10,
Feinte.
(Artefact/1, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion vétérans de Cadwallon/Griffon. Taille
moyenne.
62 PA

Lianzareth, l'usurier.

12,5
5
8/8
5/7
-
7
5
Alliance/Achéron, Assassin, Immunité/Peur,
Implacable/2, Instinct de survie/6.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille
moyenne.
100 PA

Lyiet Izhar, traître.

10
4
2/3
2/5
-
7
6
POU=6
Immunité/Peur, Mutagène/4, Régénération/4,
Initié des Ténèbres/Typhonisme.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des
arcanes).
Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
56 PA

Marcenius, milicien nain.

7,5
1
4/6
4/8
-
5
4
Brutal, Commandement/10, Désespéré,
Soin/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion régulier de Cadwallon. Petite taille.
Ivrogne.
47 PA

Ivrogne.

Tous les miliciens nains dans l'aura de
commandement de Marcenius bénéficient de
la compétence « Désespéré ».

Morzath, l'inferral.

7,5
5
4/3
5/10
-
-8
5
POU=7
Abominable, Inébranlable, Invocateur/5,
Possédé, Récupération/2, Adeptes des
Ténèbres et de la Terre/Chtonienne,
Nécromancie.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des
arcanes).
Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.
150 PA

Bête de Morzath.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé à Morzath ;
Puissance=0 ; Fréquence=1.
Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet :
Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Morzath doit être équipé de la Charrette macabre pour utiliser ce sortilège.

Remplacez la figurine de Morzath par celle d'un cyclope de Mid-Nor doté des caractéristiques de la Bête de Morzath. Ce sortilège ne peut pas être utilisé si le remplacement entraîne la manipulation d'une autre figurine.

Le magicien conserve les Blessures dont il est affligé. Il ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir l'effet du sortilège d'un tour sur l'autre. Dans le cas contraire, il reprend son apparence originelle. Dans ce cas, il retrouve l'usage de la Charrette macabre.

La bête de Morzath.

12,5
5
6/15
5/12
-
-10
5
POU=7
Abominable, Enchaînement/2,
Implacable/1, Inébranlable,
Invocateur/5, Possédé,
Récupération/2, Adepte des
Ténèbres et de la Terre/Chtonienne,
Nécromancie.
(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte de Cadwallon.
Grande taille.
180 PA

Charrette macabre (14).

Le porteur gagne PEUR+2.

Le porteur peut sacrifier des gemmes de Ténèbres et sacrifier un combattant ami, ce dernier est transformé en :

- Pantin morbide pour 1 gemme.
- Guerrier des gouffres pour 2 gemmes.
- Guerrier zombie pour 3 gemmes.

Pantin morbide (2).

7,5
0
2/5
0/2
-
-5
-
Mort-vivant.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
6 PA

Pantin morbide (3).

7,5
0
2/3
0/4
-
-5
-
Mort-vivant.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
6 PA

Guerrier des gouffres (épée).

7,5
2
3/4
3/4
-
-4
1
Possédé.
Régulier de Cadwallon. Petite taille.
7 PA

Guerrier des gouffres (kukri).

7,5
3
3/4
2/4
-
-4
1
Possédé.
Régulier de Cadwallon. Petite taille.
7 PA

Guerrier des gouffres (pic de guerre).

7,5
2
3/6
2/4
-
-4
1
Possédé.
Régulier de Cadwallon. Petite taille.
8 PA

Guerrier zombie (épée), zombie.

7,5
1
4/5
2/7
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
19 PA

Guerrier zombie (lance), zombie.

7,5
1
3/7
2/7
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
20 PA

Réservé à Morzath.

Poupées possédées (2PA par porteur + 2PA pour chaque porteur).

Chaque combattant peut devenir le porteur d'une poupée.
Chaque porteur de poupée gagne la compétence « Possédé ».
Pour chaque porteur de poupée sur la table, Morzath gagne RES+1 (maximum=15).

Réservé à Morzath.

Nurbald I, le sculpteur.

10
3
3/3
4/7
-
-6
3
POU=4

Artefact/2, Focus, Possède, Initié des Ténèbres/Chtonienne.
(Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion initié de Cadwallon. Taille normale.
40 PA

Nurbald II, le sculpteur.

10
4
4/3
4/8
-
-7
4

POU=6
Bond, Focus, Possède, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.
76 PA

Poupées de chair.

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Nurbald ;
Puissance=0 ; Fréquence=2.
Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.
Le joueur désigne 2 combattants de son armée qui ont été éliminés. Ils sont retirés du jeu et ne peuvent revenir d'aucune manière. En contrepartie, un zombie est invoqué à 10cm ou moins du magicien.

Zombie.

7,5
1
4/7
2/5
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.
18 PA

Pierre de Skiross (10).

Peut recruter jusqu'à 100PA parmi les combattants suivants.

Cerbère, zombie.

15
3
6/12
4/10
-
-8
-

Mort-vivant, Enchaînement/1, Régénération/5, Tueur né. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Créature de Cadwallon. Grande taille. 79 PA

Charognard, zombie.

15
2
5/7
3/7
-
-7
-

Arme noire. Mort-vivant, Acharné, Destrier, Régénération/5. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Elite de Cadwallon. Grande taille. 38 PA

Guerrier Crâne, zombie.

10
3
4/8
3/8
-
-7
-

Lame de carnage. Artefact/1, Toxique/0, Mort-vivant, Régénération/5. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Elite de Cadwallon. Taille moyenne.

Escorte.

43 PA

Escorte.

Un guerrier Crâne peut effectuer un unique jet de Régénération/X lors de son activation, à condition de donner la compétence « Ephémère/X » à un pantin morbide ou à un zombie (non-champion) à 5cm ou moins. La valeur de X de l'Ephémère est la même que celle de la Régénération.

Guerrier zombie (épée), zombie.

7,5
1
4/5
2/7
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/5. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Régulier de Cadwallon. Taille moyenne. 19 PA

Guerrier zombie (lance), zombie.

7,5
1
3/7
2/7
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/5. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Régulier de Cadwallon. Taille moyenne. 20 PA

Nain dégénéré (1), zombie.

5
0
2/5
3/5
-
-5
-

Mort-vivant, Régénération/4. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Régulier de Cadwallon. Petite taille. 15 PA

Nain dégénéré (2), zombie.

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

Mort-vivant, Acharné, Régénération/5. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Régulier de Cadwallon. Petite taille. 19 PA

Wolfen zombie (1), zombie.

12,5
3
6/13
3/8

-

-8

-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Cadwallon. Grande taille.
46 PA

Wolfen zombie (2), zombie.

15
3
5/9
2/6

-

-7

-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Cadwallon. Grande taille.
31 PA

Wolfen zombie (3), zombie.

15
3
5/11
3/7

-

-7

-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Cadwallon. Grande taille.
37 PA

Zombie.

7,5
1
4/7
2/5

-

-5

-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier de Cadwallon. Taille
moyenne.
18 PA

Zombie cerbérade, zombie.

7,5
1
4/7
3/8

-

-5

-

Faucille noire.
Mort-vivant, Acharné, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Elite de Cadwallon. Taille moyenne.
26 PA

Zombie en armure, zombie.

7,5
1
4/5
2/9

-

-5

-

Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier de Cadwallon. Taille
moyenne.
21 PA

Réservé à Nurbald.

L'Ormet, porteur d'arme.

10
3
4/6
4/3

-

7

4

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

Les porteurs d'armes.

La secrète.

Champion élite de Cadwallon. Petite taille.
40 PA

La secrète.

L'Ormet ne peut être incorporé dans une
armée que si Isabeau s'y trouve également. Il
doit alors être le porteur d'armes d'Isabeau.

Sabot Doré, faye.

15
5
6/6
5/5
-
6
2
Bond, Chance, Eclaireur, Fine lame, Réorientation, Sélénite.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion créature de Cadwallon. Grande taille.
70 PA

Sanaris.

12,5
5
6/8
6/7
-
6
1
Ambidextre, Assassin, Eclaireur, Furie guerrière, Instinct de survie/5, Paria.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
93 PA

Sarys, mangeur d'âmes.

10
4
4/6
4/7
-
5
3
POU=4
Armure noire.
Contre-attaque, Possédé, Initié des Ténèbres et d'1 Elément au choix (hors Lumière)/Shamanisme, Supplices.
(Artefact/1, 1 Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion initié de Cadwallon/ keltois Drune.
Taille moyenne.

Vaudou.

59 PA

Vaudou.

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, Sarys peut cibler un combattant à 10cm ou moins de lui. Il n'est pas nécessaire qu'elle dispose d'une ligne de vue sur celui-ci. Une gemme de n'importe quel Élément est retirée de la réserve de Sarys et 1d6 est lancé.

- Si le combattant ciblé est un combattant ami, sur un résultat de '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures. Si le combattant ciblé est un mort-vivant, alors un résultat de '4' le soigne aussi d'un cran de Blessures.
- Si le combattant ciblé est un combattant ennemi, sur un résultat '6', la cible subit une Blessure légère. Si le combattant ciblé est un mort-vivant, alors un résultat de '5' lui inflige aussi une Blessure légère.

Quel que soit le résultat de ce jet, le combattant ciblé ne pourra plus utiliser la compétence « Régénération/X » ce tour-ci. Un combattant ne peut pas être ciblé par cette capacité s'il a été tué, même s'il dispose de la compétence « Acharné ».

Sidiamie, porteur d'armes.

10
5
1/1
1/1
-
5
5
Eclaireur, Infiltration/10.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Les porteurs d'armes.

L'ombre et la poupée.

Champion spécial de Cadwallon. Petite taille.
10 PA

L'ombre et la poupée.

Sidiamie ne peut être incorporée dans une armée que si Kassalis Venin s'y trouve également. Elle doit alors être le porteur d'armes de Kassalis Venin.

Sienna, voleuse arcanique.

10
7
7/8
8/6
4
8
4
Dagues de jet : FOR3, 10/15/20.
Assassin, Bravoure, Chance, Cible/+3,
Toxique/5.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion spécial de Cadwallon. Taille
moyenne.

Onde de perturbation.

Tueuse de Mana.

115 PA

Sylarenn, l'oiseau de proie.

12,5
5
6/8
6/5
-
6
4
Assassin, Bond, Conscience.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon. Taille
moyenne.

L'oiseau de proie.

71 PA

L'oiseau de proie.

Le joueur bénéficie des avantages suivants
tant que Sylarenn est sur le champ de bataille.
Son pouvoir se déclenche lors de chaque
phase stratégique. Après la constitution des
séquences d'activation, le joueur désigne un
combattant ennemi. Son adversaire lui dévoile
la place qu'occupe la carte de combattant
désigné dans sa séquence.

Lance Rapace (6).

Le porteur gagne les compétences « Vivacité »
et « Coup de maître/3 ».

Réservé à Sylarenn.

Serre d'or (6).

Le porteur peut annuler un unique jet de
Blessures en Corps-à-corps (après qu'il ait été
lancé) durant la partie.

Réservé à Sylarenn.

Syth Mornis.

10
5
5/6
5/7
4
7
6
Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Commandement/10, Coup de maître/3, Juste,
Résolution/2.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2,
Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
95 PA

Créancier (30).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR7,
15/25/illimité et la compétence « Assassin »
sur les tirs.

Réservé à Syth Mornis.

Lame de chagrin (25).

Les combattants ennemis doivent dépenser 2
dés de défense pour en jeter un seul contre les
attaques en Corps-à-corps du porteur.

Réservé à Syth Mornis.

Torham, croisé des gouffres.

7,5
4
6/9
4/9
-
-7
4
Possédé, Abominable, Contre-attaque,
Farouche/10, Membre supplémentaire.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion élite de Cadwallon/Mid-Nor. Petite
taille.
72 PA

Tortok, traqueur chacal.

10
3
6/11
6/9
-
5
4

Brute épaisse, Charge bestiale, Fanatisme, Paria.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétérân de Cadwallon/Orque. Taille moyenne.
63 PA

Valdur.

10
8
5/6
6/5
4
7
5

Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Aguerri, Coup de maître/4, Infiltration/15, Maître pistoler.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
84 PA

Viress, chantre de la Destinée.

10
4
2/4
2/4
-
4
2
1/1/0

Moine-Guerrier, Soïn/3, Fidèle de Désir/10.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.
20 PA

Vladar, l'arrogant.

10
5
7/8
6/9
-
7
7

Brutal, Charge bestiale, Commandement/15, Prévisible, Stratège.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
120 PA

Ecarlate (4).

Le porteur gagne la compétence « Parade ».
Réservé à Vladar.

Vorlame (3).

Le porteur gagne la compétence « FOR en charge/12 ».
Réservé à Vladar.

Voltenar, le vétérân, milicien.

10
5
6/9
5/9
-
6
5

Brutal, Bravoure, Instinct de survie/5, Réflexes.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétérân de Cadwallon. Taille moyenne.
66 PA

Yshaelle, l'oubliée.

10
5
5/6
6/5
4
7
4

Arc long : FOR4, 25/45/65.
Alliance/Cadwallon et voies de la Lumière, Bravoure, Bretteur, Immunité/Commandement, Maître archer, Mercenaire.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial Neutre. Taille moyenne.
Tir de maître.
68 PA

Tir de maître.

Une fois par partie, au moment d'effectuer un tir avec son arc long, Yshaëlle peut tenter un tir de maître. Si le test de Tir est réussi, le résultat le plus élevé lors du jet de Blessures sert à la fois à déterminer le bonus de Force et la localisation. Le résultat le plus faible est ignoré.



Liste des artefacts réservés aux combattants de Cadwallon.

Âme des Soma (12).

Le porteur gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, une Arme Noire et les compétences « Autorité » et « Juste ».
Réservé à Aghovar, Isabeau et Sienne.

Clef majeure (5).

Le porteur gagne DEF+1 et la compétence « Insensible/5 ».
S'il appartient à la guilde des Voleurs, le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Code de Vanius (10).

Le porteur gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Peur ».

Passe-partout (11).

Le porteur gagne les compétences « Bond » et « Rapidité ».
S'il appartient à la guilde des Voleurs, le porteur gagne MOU+2,5.

Pistolet à silex (15).

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

Liste des miracles du culte de Désir.

Ami des fayas.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Frappe-douleur.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Ce miracle s'estompe à la fin du tour. Le fidèle peut cependant le maintenir un tour supplémentaire en dépensant 1 FT lors de la phase d'entretien.

Justice de la Destinée.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle prend pour cible un Construct, un Immortel ou un Mort-vivant. La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».

Ce miracle est sans effet sur les Champions.

Souffrance extatique.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce miracle est égale à 8, moins le nombre de crans de Blessures perdus par la cible. Si l'appel est réussi, le niveau de Blessures de cette dernière s'aggrave d'un cran.

Un combattant Acharné en Blessure critique ou Tué net est immédiatement retiré du champ de bataille s'il est affecté par ce miracle.

Liste des sortilèges réservés aux combattants de Cadwallon.

Bombe de Feu.

Feu=3 ; Voie : Réservé aux appuis-feu cadwès ; Puissance=3 ; Fréquence=2.
Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le joueur pose un pion "Piège" à portée du magicien. Ce pion représente une bombe de feu.

A chaque fois qu'un combattant termine un déplacement à moins de 10cm d'une bombe de feu, le joueur qui l'a posée peut décider de la faire exploser.

Lorsqu'une bombe de feu explose, tous les combattants situés à moins de 10cm subissent un jet de Blessures (FOR=6) et le pion est retiré.

Boulet rouge.

Feu=4 ; Voie : Réservé aux appuis-feu cadwès ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le choix de la cible de ce sortilège s'effectue comme pour un tir d'artillerie perforante. La portée choisie vaut toujours 20cm.

La cible et tout combattant sur la trajectoire subissent un jet de Blessures (FOR=6).

Tout combattant qui subit effectivement une Blessure est soumis à un second jet de Blessures (FOR=3) qui ignore sa Résistance.

Etreinte de la mandragore.

Terre=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne MOU=0.

Ce sort est sans effet si la cible n'est pas au palier 0.

Flambeau de l'au-delà.

Lumière=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=COU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Hypérien ».

Voile mortuaire.

Air=2 ; Voie : Réservé aux croque-morts ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le champ de vision de la cible est obstrué. Celle-ci ne peut plus tracer de ligne de vue valide sur aucun combattant, à l'exception de ceux qui sont à son contact.

La cible perd l'usage de la compétence « Conscience ».

Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants et les constructs.

Liste des sortilèges de la voie de la Cartomancie.

Arcane I - Le Magicien.

Neutre=X ; Voie : Cartomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ami ; Durée : Instantané.

La cible récupère immédiatement X gemmes de Mana, dans la limite de sa réserve de Mana. La cible choisit la nature des gemmes récupérées parmi la liste des Eléments qu'elle maîtrise.

Arcane IV - L'Empereur.

Neutre=1, Terre=1 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut convertir tout ou partie de ses points de Pouvoir en points de Défense ou de Résistance et les distribuer à différents combattants à portée de ce sort. Le magicien devra utiliser son nouveau score de Pouvoir jusqu'à la fin du tour.

Le nombre de gemmes de sa réserve de Mana n'est pas affecté.

Arcane VII - Le Chariot.

Eau=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=7.

Difficulté=7 ; Portée : 7cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne ATT=7.

Arcane VIII - La Justice.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=9 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3) ignorant sa Résistance.

Arcane XV - Le Diable.

Ténèbres=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=2+COU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Le prochain d6 lancé par la cible sera automatiquement considéré comme un '1' naturel. Ce sort est sans effet sur les jets de Blessures ou les jets multiples. Ce sortilège ne peut affecter que les combattants disposant d'un score de Courage.

Arcane XVI - La Tour de destruction.

Feu=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=16).

Arcane XVII - L'Etoile.

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne les compétences « Conscience » et « Juste »

Arcane XX - Le Jugement.

Neutre=1 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Régénération/5 »

Faveur féérique.

Neutre=2 ; Voie : Cartomancie, Féerie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Chance ». En contrepartie, un follet féérique ami est retiré du jeu.

Le magicien peut prolonger l'effet de ce sortilège d'un tour sur l'autre en payant une gemme de Mana lors de la phase d'entretien.

Privilège.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=9 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant.

Ce sortilège immunise un combattant à tous les effets magiques composés même partiellement d'un Élément choisi par le magicien. Les gemmes employées lors de l'Incantation doivent être opposées ou identiques à l'Élément choisi. Le Privilège n'annule pas les effets des sortilèges précédemment lancés sur la cible. Un combattant peut bénéficier plusieurs tours de suite de ce sortilège, en choisissant à chaque fois un Élément différent. En revanche, un même magicien ne peut pas protéger en même temps plusieurs combattants contre le même Élément.



Faction : Milice.

Place au service du Duc (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».
Un combattant possédant déjà cette compétence gagne la compétence « Renfort ».

Vétéran de la ville basse (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Héros de la Cité-franche (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne les compétences « Stratège » et « Commandement/10 ».
X= COU + DIS.

Gardien des chenils (Solo) : Maître-chien (5PA), Chien (2PA) : le combattant gagne MOU+2,5. Le maître-chien gagne aussi TIR=3 et l'arme de tir suivante : Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Lignée de Khaurik (Solo) : Ogre (11/20PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Noblesse de ducat (Solo) : Chevalier (4PA) : le combattant gagne la compétence « Juste ».

Protecteur des cimetières (Solo) : Croque-mort (3PA) : le combattant perd la compétence « Guerrier-mage ».

Combattants affiliés.

Agitateur.
Assassin.
Bibliothécaire.
Chevalier.
Courtisane.
Croque-mort.
Follet féérique.
Gâchette de Khaurik.
Garde de Khaurik.
Gladiateur.
Maître-chien + Chien.
Milicien.
Milicien arbalétrier.
Milicien nain.
Milicien vétéran.
Minotaure.
Musicien de Khaurik.
Ogre mercenaire.
Sergent.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Brinkhz.
Den Azhir.
Dorak.
Gorsnä.
Iraem.
Jehlan.
Kaldern.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Kelian Durak.
Lyiet Izhar.
Marcenius.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sabot Doré.
Sylarenn.
Torham.
Valdur.
Viress.
Vladar.
Voltenar.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Agent cartomancien.
Appuie-feu.
Bouffon.
Boutefeu.
Brigand.
Casse-grain.
Collecteur de dettes.
Convoyeur.
Cuirassé Knox.
Expert sapeur.
Furet.
Incorruptible.
Ingénieur de siège.
Joueur de bâton.
Lame Wolfen.
Larron.
Mage cartomancien.
Maître nocher.
Officier d'artillerie.
Orpheline d'Avagddu.
Pâle.
Pilleur de tombes.
Servant-chef.
Sinistre.
Tire-la-douze.
Voleuse arcanique.

Aghovar.
Ahsa Ruyar.
Anays.
Carrache.
Conseiller tricéphale.
Davitto.
Dernier souffle.
Drokan.
Elise.
Elvan d'Astrevent.
Epouvantail.
Faras.
Harid.
Iris.
Isabeau + Ormet.
Leona.
Lianzareth.
Sanaris.
Sarys.
Sienna.
Syth Mornis.
Tortok.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Guilde des Architectes.

Arsenal de la guilde (affiliation) : le combattant gagne TIR=3 et l'arme de tir suivante :

Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Un combattant possédant déjà un score et une arme de tir gagne la compétence « Précision ».

Un Champion gagne les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

Engreneurs et faceliers (affiliation) : l'armée peut recruter 25% de sa valeur en machines de guerre provenant d'une/plusieurs autre(s) armée(s). Seules des machines immobiles peuvent être recrutées, les servants ne peuvent pas l'être (la guilde fournira des suppléants).

Architecte et destruction (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Artificier/1 ».

Compas dans l'œil (Solo) : Champion, Chevalier (1/4PA) : le combattant gagne la compétence « Rigueur ».

Explorateur de la ville basse (Solo) : Ingénieur de siège (2/4PA) : le combattant gagne ATT+1 et DEF+1.

Frères de batailles (Solo) : Sapeur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X (INI/ATT/DEF) », X est égal au nombre de combattants amis avec ce solo à 15cm (maximum 3).

Nouveautés du laboratoire (Solo) : Casse-grain (1/3PA) : le combattant gagne Gantelet à vapeur/INI.

Violence contenue (Solo) : Servant-chef (4PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés.

Agitateur.
Casse-grain.
Chevalier.
Croque-mort.
Expert sapeur.
Follet féérique.
Gladiateur.
Ingénieur de siège.
Officier d'artillerie.
Ogre mercenaire.
Servant-chef.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Carrache.
Davitto.
Elvan d'Astrevent.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Sylarenn.
Viress.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Assassin.
 Bibliothécaire.
 Courtisane.
 Cuirassé Knox.
 Gâchette de Khaurik.
 Garde de Khaurik.
 Maître-chien + Chien.
 Milicien.
 Milicien arbalétrier.
 Milicien nain.
 Milicien vétéran.
 Minotaure.
 Musicien de Khaurik.
 Sergent.

Brinkhz.
 Den Azhir.
 Dorak.
 Gorsnä.
 Iraem.
 Kelian Durak.
 Marcenius.
 Sabot Doré.
 Valdur.
 Vladar.
 Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
 Appuie-feu.
 Bouffon.
 Boutefeu.
 Brigand.
 Collecteur de dettes.
 Convoyeur.
 Furet.
 Larron.
 Incorruptible.
 Joueur de bâton.
 Lame Wolfen.
 Mage cartomancien.
 Maître nocher.
 Orpheline d'Avagddu.
 Pâle.
 Pilleur de tombes.
 Sinistre.
 Tire-la-douze.
 Voleuse arcanique.

Aghovar.
 Ahsa Ruyar.
 Anays.
 Conseiller tricéphale.
 Dernier souffle.
 Drokan.
 Elise.
 Epouvantail.
 Faras.
 Harid.
 Iris.
 Isabeau + Ormet.
 Jehlan.
 Kaldern.
 Leona.
 Lianzareth.
 Lyiet Izhar.
 Morzath.
 Nurbald I et II.
 Sanaris.
 Sarys.
 Sienne.
 Syth Mornis.
 Torham.
 Tortok.

Faction : Guilde des Cartomanciens.

Aurige (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Lignes de la main (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Tarot de Cadwallon (Solo) : Champion (XPA) : le combattant gagne la compétence « Aimé des dieux ».
X=25% du coût total du Champion.

Guilde de haute main (Solo) : Milicien (1PA), Sergent (2PA) : le combattant gagne la compétence « Bretteur ».

Mage duelliste (Solo) : Mage cartomancien (5PA) : le combattant gagne les compétences « Parade » et « Vivacité ».

Magie de la ville haute (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne POU+1 et la voie de magie 'Cartomancie'.
X=POU.

Prévoir pour gouverner (Solo) : Tire-la-douze (4PA) : le combattant gagne la compétence « Eclaireur ».

Combattants affiliés.

Agent cartomancien.
Agitateur.
Bibliothécaire.
Chevalier.
Gladiateur.
Mage cartomancien.
Milicien.
Milicien arbalétrier.
Milicien nain.
Milicien vétéran.
Minotaure.
Follet féérique.
Ogre mercenaire.
Sergent.
Tire-la-douze.

+ Porteur d'armes.
Ahsa Ruyar.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Brinkhz.
Harid.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Kelian Durak.
Lyiet Izhar.
Marcenius.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sabot Doré.
Sylarenn.

Combattants limités (+5PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Assassin.
Courtisane.
Croque-mort.
Gâchette de Khaurik.
Garde de Khaurik.
Maître-chien + Chien.
Musicien de Khaurik.
Souffre-toile.

Den Azhir.
Dorak.
Gorsnä.
Iraem.
Kaldern.
Valdur.
Viress.
Vladar.
Voltenar.

Combattants interdits.

Appuie-feu.
 Bouffon.
 Boutefeu.
 Brigand.
 Casse-grain.
 Collecteur de dettes.
 Convoyeur.
 Cuirassé Knox.
 Expert sapeur.
 Furet.
 Incorruptible.
 Ingénieur de siège.
 Joueur de bâton.
 Lame Wolfen.
 Larron.
 Maître nocher.
 Officier d'artillerie.
 Orpheline d'Avagddu.
 Pâle.
 Pilleur de tombes.
 Servant-chef.
 Sinistre.
 Voleuse arcanique.

Aghovar.
 Anays.
 Carrache.
 Conseiller tricéphale.
 Davitto.
 Dernier souffle.
 Drokan.
 Elise.
 Elvan d'Astrevent.
 Epouvantail.
 Faras.
 Iris.
 Isabeau + Ormet.
 Jehlan.
 Leona.
 Lianzareth.
 Sanaris.
 Sarys.
 Sienne.
 Syth Mornis.
 Torham.
 Tortok.



Faction : Guilde des Lames.

L'honneur de la Cité franche (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Lames et mercenaires (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Mercenaires ou Dévoreurs (uniquement les troupiers affiliés de la Rébellion, pas de Champions), il est impossible de mélanger les 2 alliés.

Le commandement des Champions Cadwës peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Cadwë, Dévoreur ou Mercenaire).

Lame-guille (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Lame de Saranne (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne les compétences « Juste » et « Fléau/X ».

X est un peuple (Achéron, Cynwäll, Cadwallon....) à choisir en début de partie.

Lame renarde (Solo) : Mystique (3PA) : le combattant peut lancer 2d6, avant le lancement d'un sort/miracle adverse, si la somme est supérieure ou égale à 8, le sort/miracle est inutilisable jusqu'à la fin du tour.

Une seule utilisation par tour, aucune des restrictions de contre/absorption/censure ne s'applique, aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

Mascotte des ruelles (Solo) : Orpheline (2PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale », mais uniquement sous la forme de Furie d'Avagddu.

Mercenaire confirmé (Solo) : Chevalier (5PA) : le combattant gagne la compétence « Destrier ».

Vétéran des arènes (Solo) : Gladiateur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

Combattants affiliés.

Agitateur.
Boutefeu.
Chevalier.
Courtisane.
Croque-mort.
Follet féérique.
Gladiateur.
Joueur de bâton.
Lame Wolfen.
Ogre mercenaire.
Orpheline d'Avagddu.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Dernier souffle.
Dorak.
Isabeau + Ormet.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Sanaris.
Sylarenn.
Viress.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Assassin.
 Bibliothécaire.
 Gâchette de Khaurik.
 Garde de Khaurik.
 Maître-chien + Chien.
 Milicien.
 Milicien arbalétrier.
 Milicien nain.
 Milicien vétérân.
 Minotaure.
 Musicien de Khaurik.
 Sergent.

Brinkhz.
 Den Azhir.
 Drokan.
 Kelian Durak.
 Gorsnä.
 Iraem.
 Jehlan.
 Leona.
 Marcenius.
 Torham.
 Valdur.
 Vladar.
 Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
 Appuie-feu.
 Bouffon.
 Brigand.
 Casse-grain.
 Collecteur de dettes.
 Convoyeur.
 Cuirassé Knox.
 Expert sapeur.
 Furet.
 Incorruptible.
 Ingénieur de siège.
 Larron.
 Mage cartomancien.
 Maître nocher.
 Officier d'artillerie.
 Pâle.
 Pilleur de tombes.
 Servant-chef.
 Sinistre.
 Tire-la-douze.
 Voleuse arcanique.

Aghovar.
 Ahsa Ruyar.
 Anays.
 Carrache.
 Conseiller tricéphale.
 Davitto.
 Elise.
 Elvan d'Astrevent.
 Epouvantail.
 Faras.
 Harid.
 Iris.
 Kaldern.
 Lianzareth.
 Lyiet Izhar.
 Morzath.
 Nurbald I et II.
 Sabot Doré.
 Sarys.
 Sienne.
 Syth Mornis.
 Tortok.

Faction : Guilde des Nochers.

L'ultime voyage (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Assassin » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Le ciel et la mer (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Gobelins (uniquement les troupiers affiliés des Ecumeurs des océans, pas de Champions).
Le commandement des Champions Cadwès peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou Cadwë).

Le second codex (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Richesses de la guilde (Solo) : Champion, Ogre (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact /1 ».

Convoyeur de trésors (Solo) : Chevalier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

La guilde aux 2 visages (Solo) : Mystique (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Thaumaturge » ou « Récupération/2 ».

Le passeur (Solo) : Maître nocher (3PA) : le combattant gagne la compétence « Soins/5 ».

Protecteur du convoi (Solo) : Convoyeur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tireur d'élite ».

Combattants affiliés.

Agitateur.
Chevalier.
Convoyeur.
Bibliothécaire.
Courtisane.
Croque-mort.
Follet féérique.
Gladiateur.
Maître nocher.
Milicien nain.
Ogre mercenaire.
Sinistre.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Aïona.
Anays.
Arlequin.
Bourreau.
Brinkhz.
Conseiller tricéphale.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Jehlan.
Lyiet Izhar.
Marcenius.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sylarenn.
Viress.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Assassin.
 Gâchette de Khaurik.
 Garde de Khaurik.
 Maître-chien + Chien.
 Milicien.
 Milicien arbalétrier.
 Milicien vétéran.
 Minotaure.
 Musicien de Khaurik.
 Sergent.

Den Azhir.
 Dorak.
 Kelian Durak.
 Gorsnä.
 Torham.
 Tortok.
 Valdur.
 Vladar.
 Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
 Appuie-feu.
 Bouffon.
 Boutefeu.
 Brigand.
 Casse-grain.
 Collecteur de dettes.
 Cuirassé Knox.
 Expert sapeur.
 Furet.
 Incorruptible.
 Ingénieur de siège.
 Joueur de bâton.
 Lame Wolfen.
 Larron.
 Mage cartomancien.
 Officier d'artillerie.
 Orpheline d'Avagddu.
 Pâle.
 Pilleur de tombes.
 Servant-chef.
 Tire-la-douze.
 Voleuse arcanique.

Aghovar.
 Ahsa Ruyar.
 Carrache.
 Davitto.
 Dernier souffle.
 Drokan.
 Elise.
 Elvan d'Astrevent.
 Epouvantail.
 Faras.
 Harid.
 Iraem.
 Iris.
 Isabeau + Ormet.
 Kaldern.
 Leona.
 Lianzareth.
 Sabot Doré.
 Sanaris.
 Sarys.
 Sienne.
 Syth Mornis.

Faction : Guilde des Orfèvres.

Le règne du ducat (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Aguerri » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

La loi du plus riche (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Wolfen (uniquement les troupiers affiliés de la meute Hurlante, pas de Champions).
Le commandement des Champions Cadwès peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Wolfen ou Cadwè).

La règle d'or (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Les conseillers du Duc (Solo) : Champion, Mystique (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X (INI/ATT/DEF) », X est égal au nombre de combattants amis avec ce solo à 15cm (maximum 3).

Garde des orfèvres (Solo) : Milicien, Sergent (3/4PA) : le combattant gagne FOR+1 et RES+1.

Projet klox (Solo) : Incorruptible (4PA) : le combattant gagne la compétence « Rapidité ».

Protecteur des bijoux (Solo) : Chevalier, Ogre (4PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Terreur des usuriers (Solo) : Minotaure (6PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Combattants affiliés.

Agitateur.
Bibliothécaire.
Chevalier.
Courtisane.
Croque-mort.
Cuirassé Knox.
Follet féérique.
Gladiateur.
Incorruptible.
Milicien.
Milicien arbalétrier.
Milicien nain.
Milicien vétéran.
Minotaure.
Ogre mercenaire.
Sergent.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Kelian Durak.
Lyiet Izhar.
Marcenius.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sabot Doré.
Sylarenn.
Viress.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Assassin.
Gâchette de Khaurik.
Garde de Khaurik.
Maître-chien + Chien.
Musicien de Khaurik.

Brinkhz.
Den Azhir.
Dorak.
Gorsnä.
Tortok.
Valdur.
Vladar.
Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
Appuie-feu.
Bouffon.
Boutefeu.
Brigand.
Casse-grain.
Convoyeur.
Collecteur de dettes.
Expert sapeur.
Furet.
Ingénieur de siège.
Joueur de bâton.
Lame Wolfen.
Larron.
Mage cartomancien.
Maître nocher.
Officier d'artillerie.
Orpheline d'Avagddu.
Pâle.
Pilleur de tombes.
Servant-chef.
Sinistre.
Tire-la-douze.
Voleuse arcanique.

Aghovar.
Ahsa Ruyar.
Carrache.
Conseiller tricéphale.
Davitto.
Dernier souffle.
Drokan.
Elise.
Elvan d'Astrevent.
Epouvantail.
Faras.
Harid.
Iraem.
Iris.
Isabeau + Ormet.
Jehlan.
Kaldern.
Leona.
Lianzareth.
Sanaris.
Sarys.
Sienne.
Syth Mornis.
Torham.

Faction : Guilde des Usuriers.

Corruption (affiliation) : X marqueurs sont gagnés au début de chaque tour.

X=1 par tranche de 200PA d'armée.

1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :

- « Commandement/X ».
- « Score de Pouvoir.
- Champion.
- « Score de Foi.

Ils peuvent être dépensés de la façon suivante :

- 1 unique marqueur avant le jet d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Pouvoir ou de Foi d'un combattant ennemi (les Justes, les Hypériens et les tirs d'artillerie sont immunisés) ; le jet concerné subit un malus de -2.
- X marqueurs avant le jet de Discipline, de Courage, de Pouvoir ou de Foi d'un combattant ami ; le jet concerné subit un bonus de +X.

La cour des cendres (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants d'Achéron (uniquement les troupiers affiliés de Mantis, pas de Champions).

Le commandement des Champions Cadwës peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit d'Achéron ou Cadwë).

Gage des Ténèbres (Solo) : Tous (4/5PA) : le combattant gagne les compétences « Bravoure », « Martyr/2 » et « Dévotion/2 ».

Des ombres (Solo) : Champion, Chevalier (3PA) : le Courage devient de la Peur.

Gage de trahison (Solo) : Pilleur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Fléau/Régulier ».

L'escalier vers nulle part (Solo) : Ogre (X PA) : le combattant gagne la compétence « Abominable ». X=PEUR.

Gages immatériels (Solo) : Bouffon (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

Les secrets des usuriers (Solo) : Mystique (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit des Ténèbres » ou « Iconoclaste », ainsi que +5cm à son aura de foi.

Combattants affiliés.

Agitateur.
Bibliothécaire.
Bouffon.
Chevalier.
Collecteur de dettes.
Courtisane.
Follet féérique.
Gladiateur.
Ogre mercenaire.
Pâle.
Pilleur de tombes.
Souffre-toile.

+ Porteur d'armes.
Ahsa Ruyar.
Aïona.
Anays.
Arlequin.
Bourreau.
Epouvantail.
Faras.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Jehlan.
Lianzareth.
Lyiet Izhar.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sylarenn.
Syth Mornis.
Viress.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Assassin.
 Gâchette de Khaurik.
 Garde de Khaurik.
 Maître-chien + Chien.
 Milicien.
 Milicien arbalétrier.
 Milicien nain.
 Milicien vétéran.
 Minotaure.
 Musicien de Khaurik.
 Sergent.

Dorak.
 Gorsnä.
 Kelian Durak.
 Marcenius.
 Sanaris.
 Sarys.
 Torham.
 Valdur.
 Vladar.
 Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
 Appuie-feu.
 Boutefeu.
 Brigand.
 Casse-grain.
 Convoyeur.
 Croque-mort.
 Cuirassé Knox.
 Expert sapeur.
 Furet.
 Incorruptible.
 Ingénieur de siège.
 Joueur de bâton.
 Lame Wolfen.
 Larron.
 Mage cartomancien.
 Maître nocher.
 Officier d'artillerie.
 Orpheline d'Avagddu.
 Servant-chef.
 Sinistre.
 Tire-la-douze.
 Voleuse arcanique.

Aghovar.
 Brinkhz.
 Carrache.
 Conseiller tricéphale.
 Davitto.
 Den Azhir.
 Dernier souffle.
 Drokan.
 Elise.
 Elvan d'Astrevent.
 Harid.
 Iraem.
 Iris.
 Isabeau + Ormet.
 Kaldern.
 Leona.
 Sabot Doré.
 Sienne.
 Tortok.

Faction : Guilde des Voleurs.

Le venin des voleurs (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Toxique/-1 ».

La cité des voleurs (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/10 ».

Veine légendaire (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/2 », mais il ne peut l'utiliser qu'une seule fois par partie.

Guilde de haute main (Solo) : Mystique (1PA) : le combattant gagne la compétence « Exalté » ou peut échanger un Élément contre l'Air.

La guilde aux milles oreilles (Solo) : Chevalier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Réorientation ».

Les rois voleurs (Solo) : Tireur (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Receleur (Solo) : Voleuse arcanique (2/4PA) : à chaque fois qu'un jet de Blessures est infligé à un Mage, la voleuse peut choisir un sort qui est inutilisable jusqu'à la fin du tour.

Combattants affiliés.

Agitateur.
Brigand.
Chevalier.
Croque-mort.
Follet féérique.
Furet.
Gladiateur.
Larron.
Ogre mercenaire.
Souffre-toile.
Voleuse arcanique.

+ Porteur d'armes.
Aghovar.
Aïona.
Arlequin.
Bourreau.
Dernier souffle.
Drokan.
Elise.
Kaldern.
Kassalis Venin + Sidiamie.
Leona.
Lyiet Izhar.
Morzath.
Nurbald I et II.
Sabot Doré.
Sienna.
Sylarenn.
Valdur.
Viress.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Assassin.
 Bibliothécaire.
 Courtisane.
 Gâchette de Khaurik.
 Garde de Khaurik.
 Maître-chien + Chien.
 Milicien.
 Milicien arbalétrier.
 Milicien nain.
 Milicien vétéran.
 Minotaure.
 Musicien de Khaurik.
 Sergent.

Brinkhz.
 Den Azhir.
 Dorak.
 Gorsnä.
 Iraem.
 Iris.
 Kelian Durak.
 Marcenius.
 Tortok.
 Vladar.
 Voltenar.

Combattants interdits.

Agent cartomancien.
 Appuie-feu.
 Bouffon.
 Boutefeu.
 Casse-grain.
 Collecteur de dettes.
 Convoyeur.
 Cuirassé Knox.
 Expert sapeur.
 Incorruptible.
 Ingénieur de siège.
 Joueur de bâton.
 Lame Wolfen.
 Mage cartomancien.
 Maître nocher.
 Officier d'artillerie.
 Orpheline d'Avagddu.
 Pâle.
 Pilleur de tombes.
 Servant-chef.
 Sinistre.
 Tire-la-douze.

Ahsa Ruyar.
 Anays.
 Carrache.
 Conseiller tricéphale.
 Davitto.
 Elvan d'Astrevent.
 Epouvantail.
 Faras.
 Harid.
 Isabeau + Ormet.
 Jehlan.
 Lianzareth.
 Sanaris.
 Sarys.
 Syth Mornis.
 Torham.