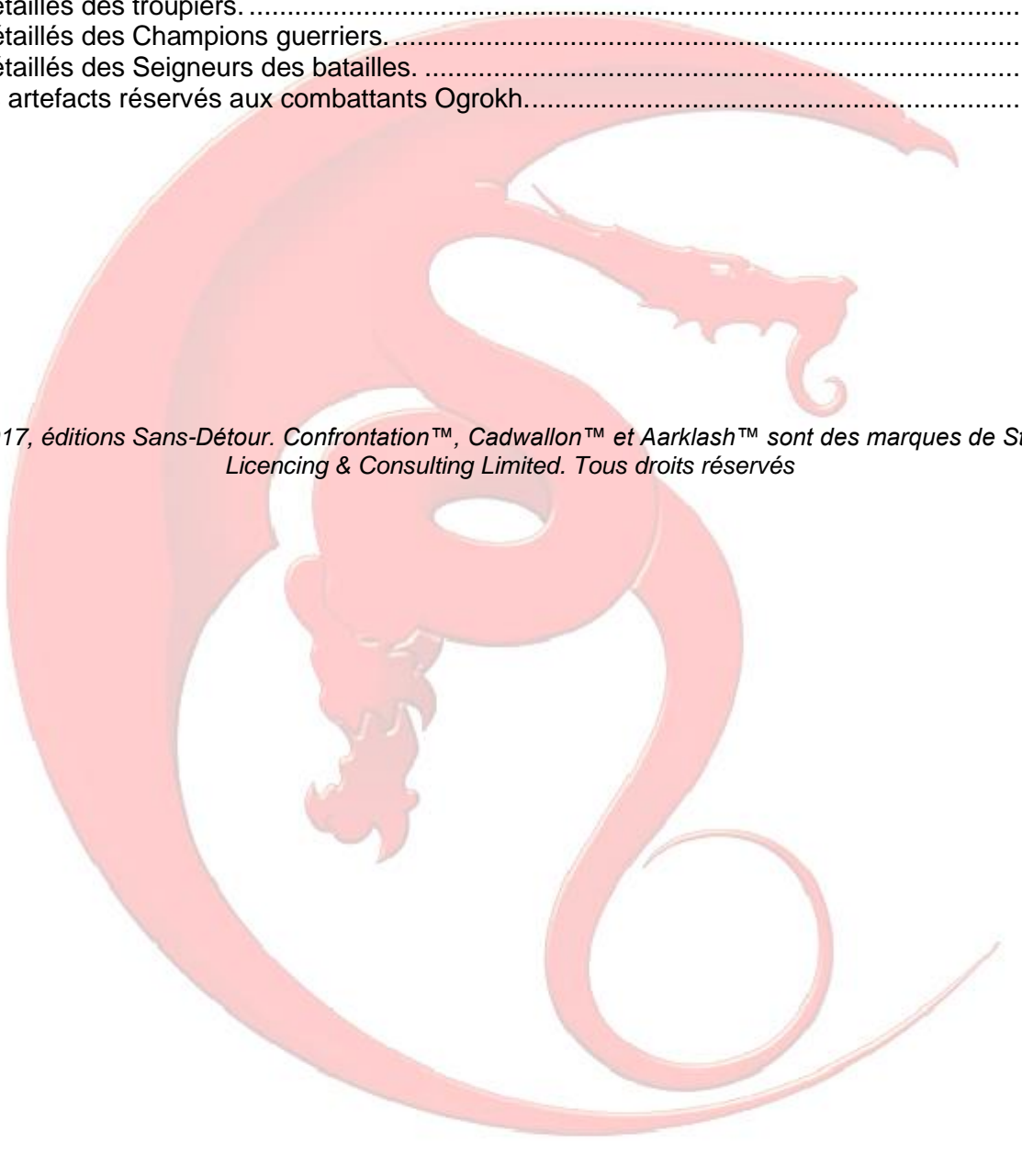


Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur le fief Ogrokh.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	6
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	8
Liste des artefacts réservés aux combattants Ogrokh.....	9



© 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.

Gâchette de Khaurik : 67 PA

Garde de Khaurik (A) : 66 PA.

Garde de Khaurik (B) : 65 PA.

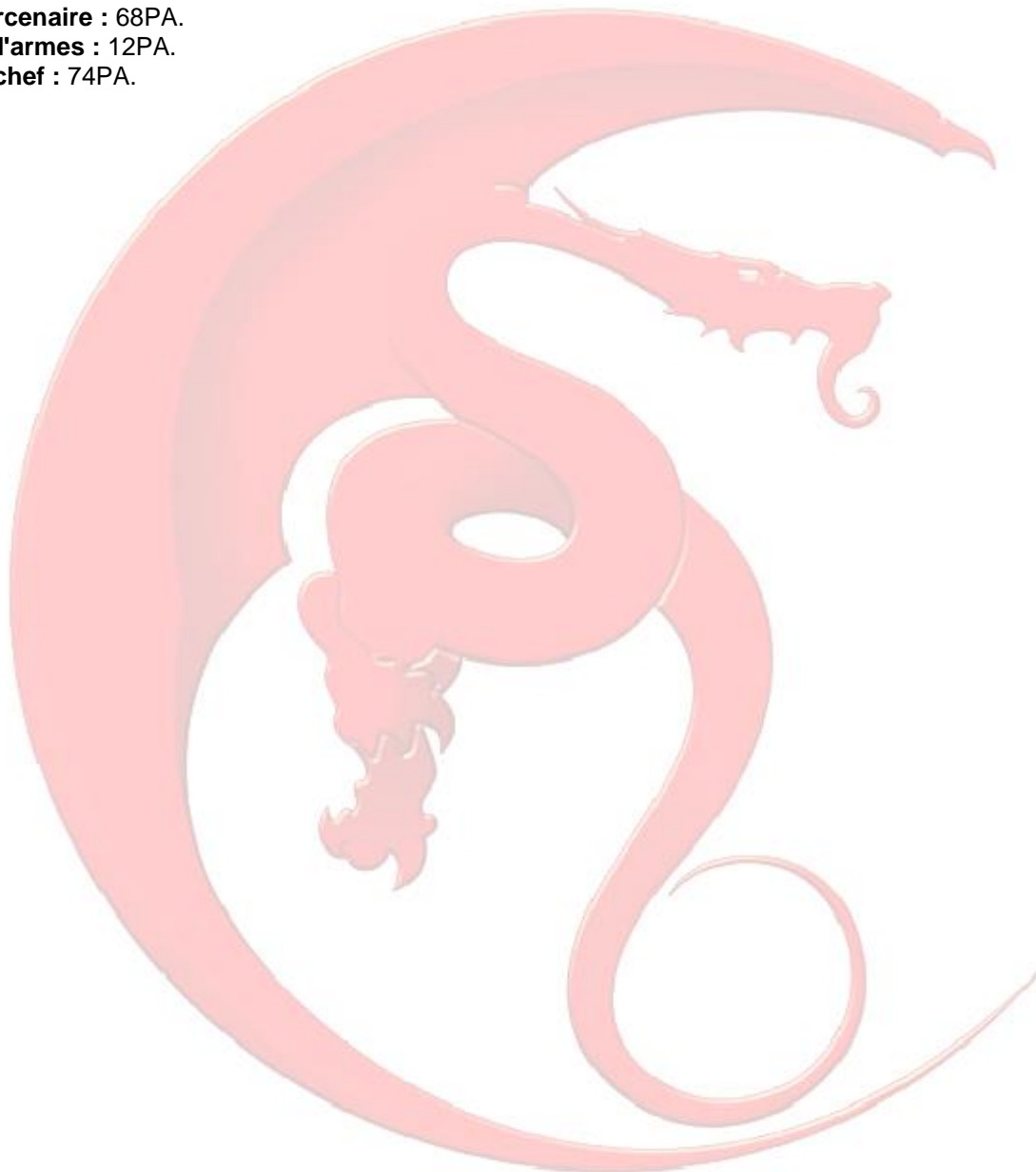
Garde de Khaurik (C) : 69 PA.

Musicien de Khaurik : 71 PA.

Ogre mercenaire : 68PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Servant-chef : 74PA.



Liste des coûts des Champions.

Brinkhz : 64PA.

Briolin : 68PA.

Davitto : 72PA.

Den Azhir : 386PA.

Gorsnä : 105 PA.

Iraem : 65PA.

Sabot Doré : 70PA.



Informations sur le fief Ogrokh.

L'Élément de prédilection des magiciens du fief Ogrokh est la **Terre**.

Les Éléments interdits aux magiciens du fief Ogrokh sont les **Ténèbres** & la **Lumière**.

Le fief Ogrokh 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 du fief Ogrokh, 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 du fief Ogrokh, 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 le fief Ogrokh, 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 le fief Ogrokh :

- Guilde des Architectes.
- Guilde des Lames.
- Guilde des Nochers.
- Milice.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec le fief Ogrokh, 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 le fief Ogrokh :

- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Orfèvres.
- Guilde des Usuriers.
- Guilde des Voleurs.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, le fief Ogrokh peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

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

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhyl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daikinee.
- 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.

Gâchette de Khaurik, ogre.

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

TIR=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 (A), 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 (B), 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 (C), 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

Musicien de Khaurik, ogre.

12,5 - 2 - 5/10 - 4/11 - -7/4

TIR=3 ; Pistolet Ogrokh : FOR8, 15/25/35.

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Musicien/10, Tir d'assaut.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

71 PA

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 ».

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.

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 ennemi incante un sortilège ou appelle un miracle ciblant le porteur, le sortilège/miracle 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 pion 'Coffre' 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 pion 'Coffre'.
- Sur '4', '5' ou '6' si un combattant ennemi est au contact du pion 'Coffre'.
- Sur '5' ou '6' si un combattant ami est présent à 10cm ou moins du pion 'Coffre'.
- Sur '6' si un combattant ennemi est présent à 10cm ou moins du pion 'Coffre'.

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

Réservé à Brinkhz.

Briolin, le coiffeur.

10 - 6 - 6/6 - 4/5 - 6/3

TIR=3, Ciseaux : FOR3, 5/10/15.

Assassin, Bond, Infiltration/10, Instinct de survie/6, Rapidité, Vivacité.

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

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin.

Taille moyenne.

68 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.

72 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.

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

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.

Sabot Doré, faye.

15 - 5 - 6/6 - 5/5 - 6/2

Bond, Chance, Éclaireur, Fine lame, Réorientation, Sélénite.

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

Champion créature de Cadwallon. Grande taille.

70 PA



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 Ogrokh.

