

## Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur la guilde des Voleurs.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	9
Profils détaillés des Fidèles.....	10
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	11
Liste des artefacts réservés aux combattants aux Voleurs.....	12
Liste des miracles du culte de Désir.....	13

© 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.

**Agitateur** : 29PA.

**Brigand** : 13PA.

**Courtisane** : 27PA.

**Croque-mort (A)** : 27PA.

**Croque-mort (B)** : 30PA.

**Follet féérique** : 14PA.

**Furet** : 22PA.

**Homme de main** : 12PA.

**Larron** : 15PA

**Mendigots** : 12PA.

**Porteur d'armes** : 12PA.

**Voleuse arcanique (A)** : 29PA.

**Voleuse arcanique (B)** : 38PA.



## Liste des coûts des Champions.

**Aghovar** : 73PA.  
**Briolin** : 68PA.  
**Den Azhir** : 386PA.  
**Élise** : 86PA.  
**Isabeau** : 80PA. & **L'Ormet** : 42PA.  
**Kaldern** : 72PA.  
**Rataki Trompette** : 39PA.  
**Sabot Doré** : 70PA.  
**Sarys** : 59PA.  
**Séléna** : 93PA.  
**Serdak** : 96PA.  
**Sienna** : 114PA.  
**Torham** : 63PA.  
**Tortok** : 58PA.  
**Valdur** : 78PA.  
**Viress** : 25PA.



## Informations sur la guilde des Voleurs.

L'Élément de prédilection des magiciens de la guilde des Voleurs est l'**Air**.

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

La guilde des Voleurs 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 Voleurs, 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 Voleurs, 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 Voleurs, 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 Voleurs:

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

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Voleurs, 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 Voleurs:

- Guilde des Nochers.
- Guilde des Usuriers.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Voleurs 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, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

## Profils détaillés des troupiers.

### **Agitateur.**

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.**  
 29 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 ».

### **Brigand.**

10 - 3 - 2/4 - 3/4 - 3/1  
 TIR=3 ; Arc : FOR3, 20/40/60.  
 Brute épaisse.  
 Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.  
 13 PA

### **Follet féérique, faye.**

10 - 3 - 2/2 - 4/2 - 2/0  
 Chance, Éclaireur.  
 Créature de Cadwallon. Petite taille.  
 14 PA

### **Furet.**

12,5 - 4 - 4/3 - 4/3 - 4/2  
 TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.  
 Éclaireur, 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.

### **Homme de main.**

10 - 3 - 4/5 - 3/5 - 4/2  
 Brute épaisse, Mercenaire.  
 Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.  
 12 PA

### **Larron.**

10 - 2 - 3/5 - 2/5 - 3/1  
 TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.  
 Tir instinctif.  
 Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.  
 15 PA

### **Mendigots.**

10 - 2 - 2/4 - 3/3 - 3/1  
 Désespéré, Renfort.  
 Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

### **Les traînes-savates.**

12 PA

### **Les traînes-savates.**

Avant le jet de Tactique, chaque Mendigots peut désigner un combattant ennemi au contact et lancer 1d6 :

- '1', la cible gagne INI-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2' ou '3', la cible gagne ATT-1 jusqu'à la fin du tour.
- '4' ou '5', la cible gagne DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- '6', la cible perd un dé de combat jusqu'à la fin du tour.

### **Porteur d'arme.**

10 - 2 - 1/2 - 2/2 - 2/3  
 Asservi/Champion de Cadwallon, 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.

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.

### **Voleuse arcanique (A).**

10 - 4 - 5/7 - 4/3 - 5/3  
 TIR=3 ; Arbalète : FOR5, 15/30/45.  
 Assassin, Bravoure.  
 Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.  
**Tueuse de Mana.** (page 6)  
 29 PA

**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 (B).**

10 - 4 - 5/7 - 4/4 - 6/3

TIR=3 ; Arbalète : FOR5, 15/30/45.

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

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

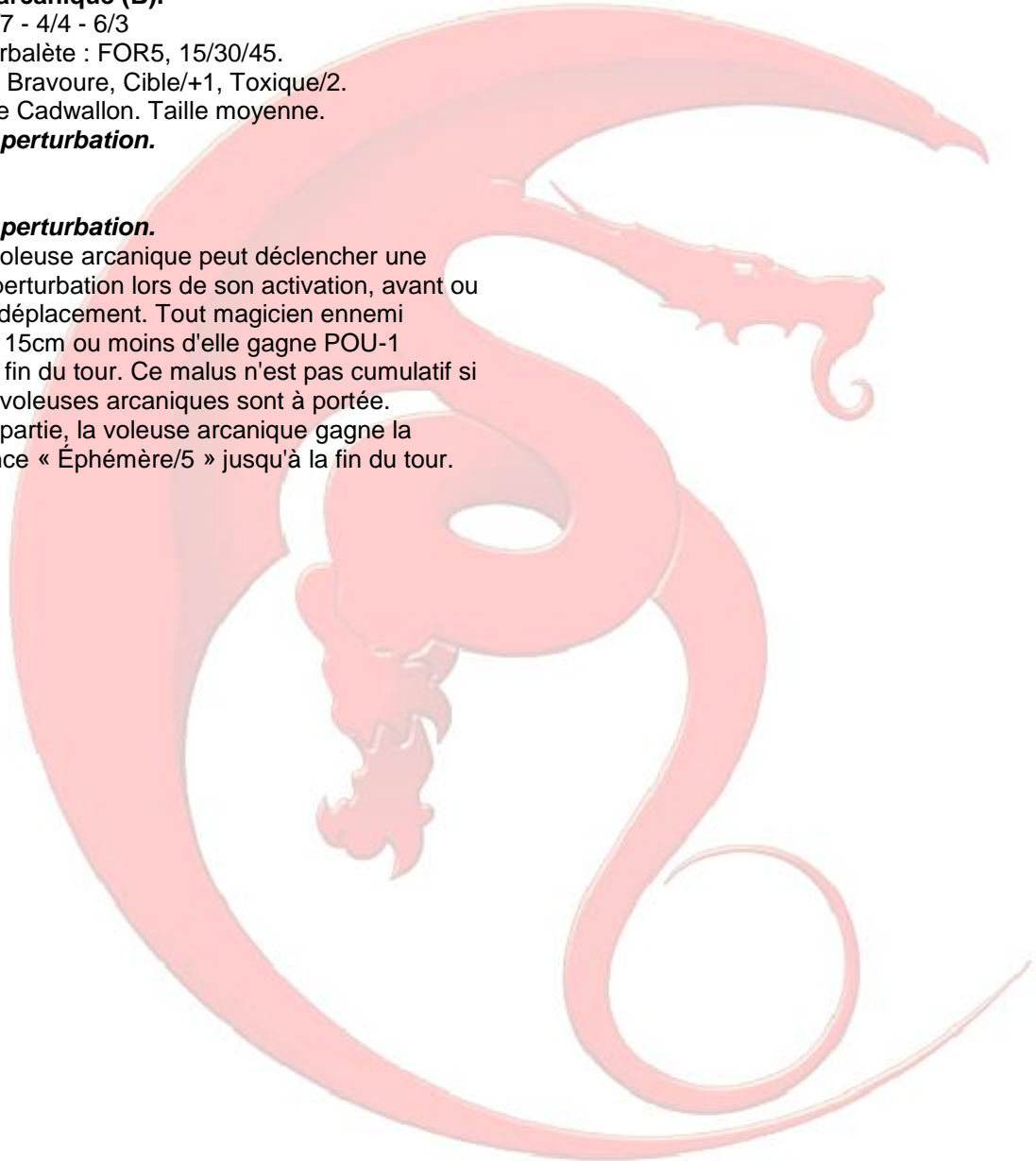
**Onde de perturbation.**

38 PA

**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 « Éphémère/5 » jusqu'à la fin du tour.





## Profils détaillés des Champions guerriers.

### Aghovar, maître des voleurs.

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

### 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

### Élise, voleuse arcanique.

10 - 5 - 6/7 - 6/6 - 6/4  
TIR=4 ; Arbalète : FOR5, 15/30/45.  
Assassin, Bravoure, Harcèlement.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)  
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.  
**Tueuse de Mana.** (page 6)  
86 PA

### Isabeau, la secrète.

10 - 6 - 6/7 - 6/6 - 7/5  
TIR=4 ; 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 et l'Ormet ne peuvent en aucun cas être déployés au sein d'une armée qui compte la guilde des Usuriers comme faction majeure ou mineure.

### 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.  
72 PA

### L'Ormet, porteur d'arme.

10 - 3 - 4/6 - 4/3 - 7/4  
Assassin, Asservi/Isabeau, Bravoure, Conscience.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

### La secrète.

**Les porteurs d'armes.** (page 5)  
Champion irrégulier de Cadwallon. Petite taille.  
42 PA

### Rataki Trompette, faye, follet féérique.

10 - 5 - 4/4 - 5/4 - 4/0  
Chance, Éclaireur, Feinte, Vivacité.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)  
Champion créature de Cadwallon. Petite taille.  
39 PA

### Trompette de Désir (10).

Tout faye de Cadwallon (ami ou ennemi) sur le champ de bataille bénéficie de la compétence « Renfort » et peut utiliser le Courage du porteur.

### Réservé à Rataki.

### 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

**Séléna.**

10 - 6 - 7/8 - 7/9 - 8/4

Ambidextre, Bretteur, Conscience, Féroce, Paria.

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

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.  
93 PA**Lames sélérites (10).**

Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Sélérite ».

**Réservé à Séléna.****Veste d'Ombrelune (17).**

Le porteur gagne les compétences « Cible/+3 » et « Pugnacité ».

Le porteur peut se déplacer jusqu'à MOUx2 lors d'un désengagement réussi.

**Réservé à Séléna.****Serdak.**

15 - 5 - 6/8 - 6/7 - -6/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/20/30

Tueur né, Feinte, Fine lame, Réflexes.

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

Champion spécial Wolfen/Cadwallon. Grande taille.

**Fin limier.**

96 PA

**Fin limier.**

Au début de la phase de combat (à effectuer avant le choix du premier combat), s'il est n'est pas en contact avec un combattant adverse, Serdak peut engager un Champion adverse à 10cm.

**Sienna, voleuse arcanique.**

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

TIR=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. (page 6)**

115 PA

**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.

63 PA

**Tortok, chacal, traqueur.**

10 - 3 - 6/11 - 6/9 - 5/4

Brute épaisse, Fanatisme, Infiltration/15, Paria.

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

Champion vétérinaire de Cadwallon/Orque. Taille moyenne.

58 PA

**Valdur.**

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

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

Aguerri, Coup de maître/4, Infiltration/15, Tir supplémentaire/1.

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

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

78 PA



## Profils détaillés des Magiciens.

### Croque-mort (A).

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

POU=3

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

Initié de l'Air.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

#### **Les croque-morts cadwës.**

27 PA

### Croque-mort (B).

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

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur.

Initié de l'Air.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

#### **Bannière des morts.**

#### **Les croque-morts cadwës.**

30 PA

#### **Bannière des morts.**

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

#### **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.

#### **Voile mortuaire.**

Air=2

Voie : Réservé aux croque-morts

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

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 un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».*

### Sarys, mangeur d'âmes.

10 - 4 - 4/6 - 4/7 - 5/3

POU=4

Armure noire.

Contre-attaque, Possédé.

Initié des Ténèbres et de l'Eau/Shamanisme, Supplices.

(Artefact/1, 1 Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié de Cadwallon/Drune. Taille moyenne.

#### **Vaudou.**

59 PA

#### **Vaudou.**

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, Sarys peut désigner un combattant à 10cm ou moins d'elle (aucune ligne de vue n'est nécessaire) & sacrifier une gemme de Mana. 1d6 est lancé.

- S'il s'agit d'un combattant ami : sur un résultat de '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » : sur un résultat de '4', '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi : sur un résultat '6', la cible subit une Blessure légère.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi doté de la compétence « Mort-vivant » : sur un résultat '5' ou '6', la cible subit une Blessure légère.

## Profils détaillés des Fidèles.

### **Courtisane.**

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

FOI=1/1/1

Réflexes, Fidèle de Désir/10.

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA

### **Viress, chantre de la Destinée.**

10 - 4 - 2/4 - 2/4 - 4/2

FOI=1/1/0

Fidèle de Désir/10, Moine-Guerrier, Soins/3.

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

Champion dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

20 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 aux Voleurs.

### 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 Sienna.**

### Clef majeure (5).

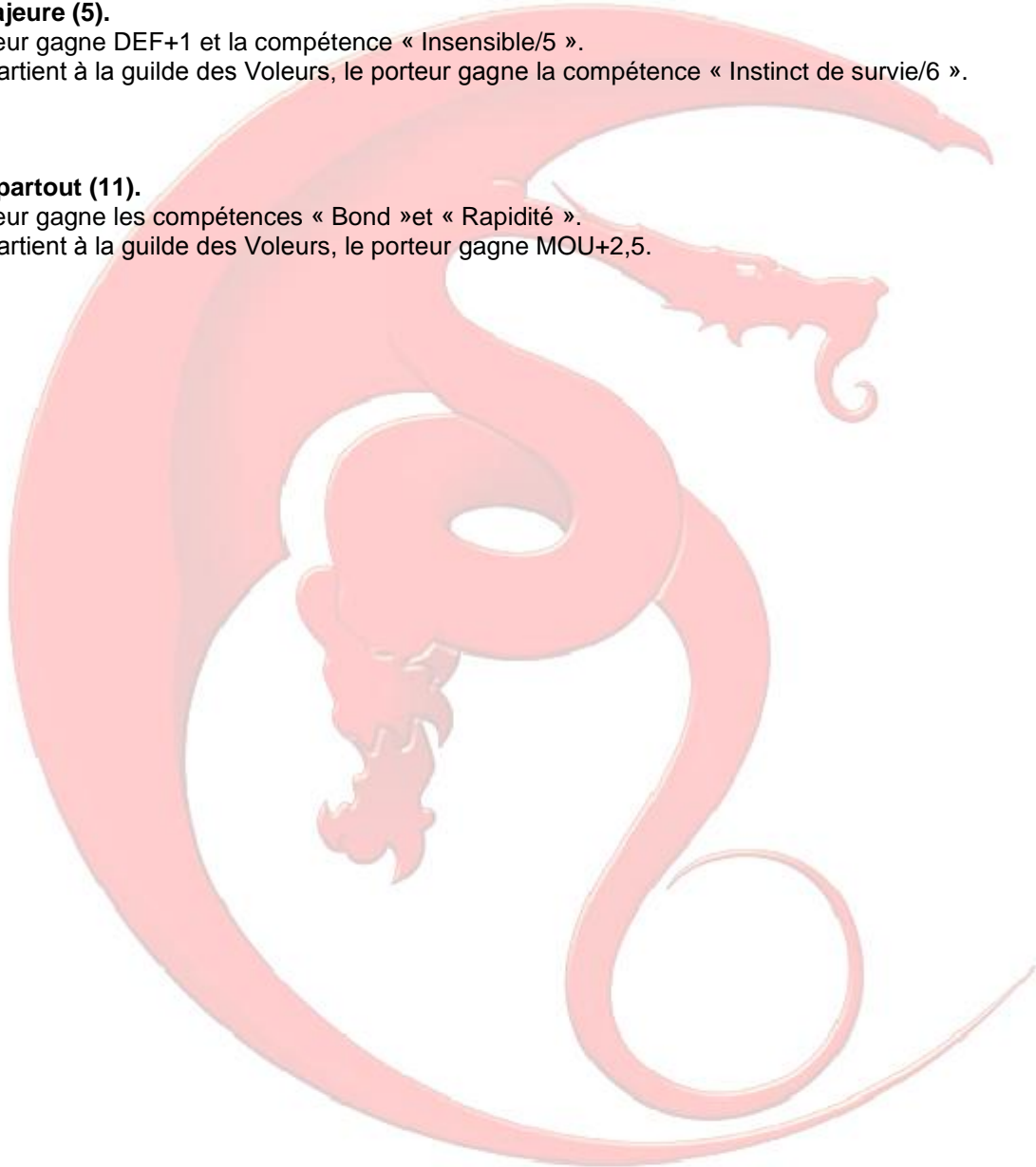
Le porteur gagne DEF+1 et la compétence « Insensible/5 ».

S'il appartient à la guilde des Voleurs, le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

### 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.



## Liste des miracles du culte de Désir.

Combattants ayant accès au culte de Désir :

- **Courtisane**, dévot (10), FOI=1/1/1.
- **Viress**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/1/0.

### **Ami des faves.**

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.*