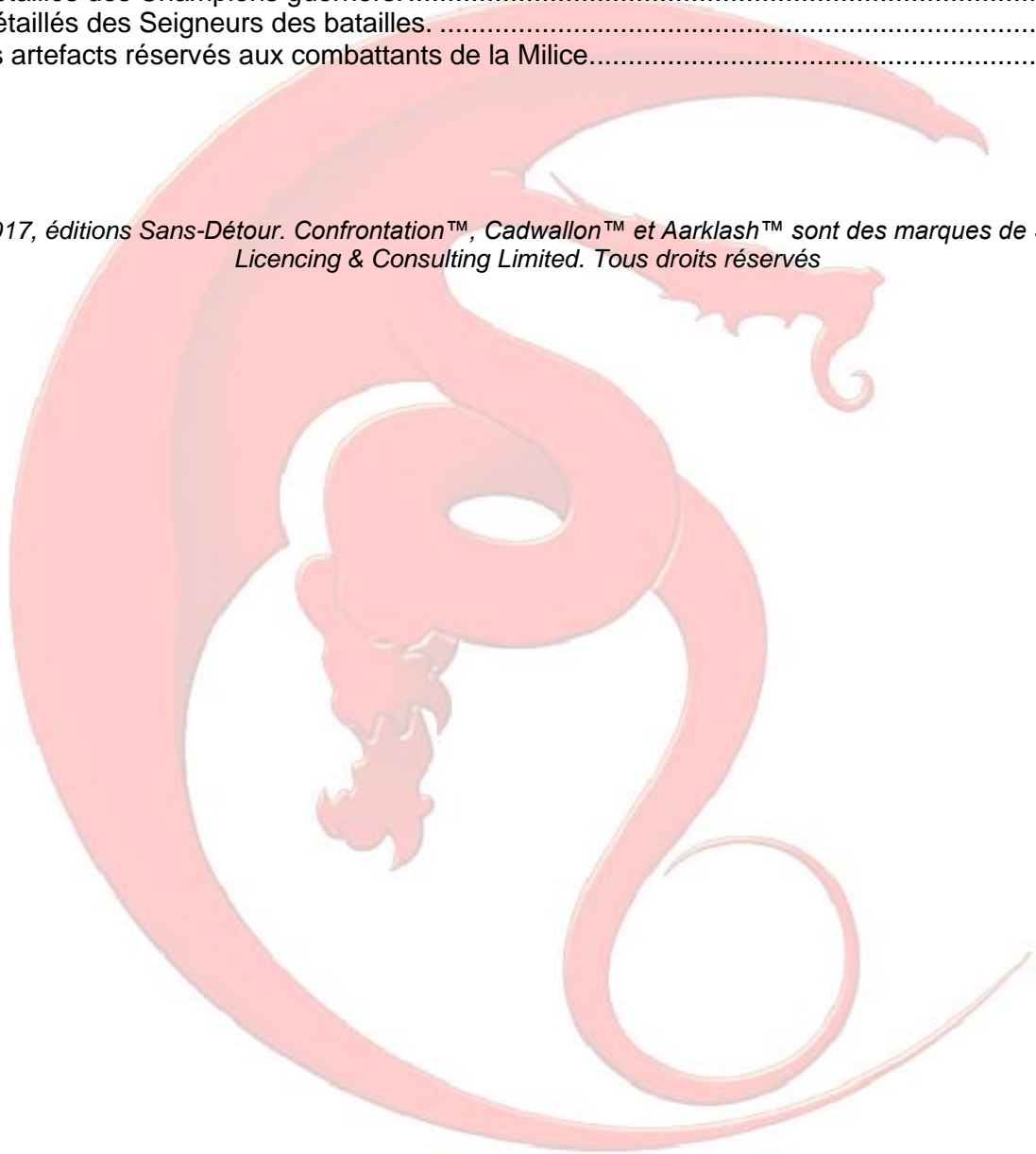


## Sommaire.

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

© 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.  
**Arbalétrier** : 16PA.  
**Automate** : 27PA.  
**Chevalier** : 57PA.  
**Chien** : 8PA.  
**Lieutenant elfe** : 42PA.  
**Maître-chien** : 28PA.  
**Milicien** : 13PA.  
**Milicien nain** : 14PA.  
**Milicien orque** : 15PA.  
**Milicien vétéran** : 15PA.  
**Minotaure** : 62PA.  
**Porteur d'armes** : 12PA.  
**Sentinelle** : 8PA.  
**Sergent (A)** : 23PA.  
**Sergent (B)** : 24PA.  
**Spectre** : 9PA.



## Liste des coûts des Champions.

**Algerik** : 34PA.  
**Le Bourreau** : 49PA.  
**Brinkhz** : 64PA.  
**Den Azhir** : 386PA.  
**Karag** : 92PA.  
**Kelian Durak** : 68PA.  
**Lineth** : 63PA.  
**Lynan** : 99PA.  
**Marcenius** : 47PA.  
**Vladar** : 97PA.  
**Voltenar** : 66PA.



## Informations sur la Milice.

L'Élément de prédilection des magiciens de la Milice est la **Terre**.

L'Élément interdit aux magiciens de la Milice est les **Ténèbres**.

La Milice 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 Milice, 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 Milice, 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 Milice, 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 Milice :

- Fief Ogrokh.
- Francs-ligueurs.
- Guilde des Architectes.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Nochers.
- Guilde des Orfèvres.
- Guilde des Voleurs.
- Ville haute.

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

- Guilde des Lames.
- Guilde des Usuriers.

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

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

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

## Profils détaillés des troupiers.

### **Agitateur.**

10 - 2 - 4/6 - 4/5 - 4/3

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

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

### **Agitateur des rues.**

29 PA

### **Agitateur des rues.**

Tout combattant ami de Cadwallon situé à 10cm ou moins d'un agitateur bénéficie des compétences

« Cri de guerre/6 » et « Feinte ».

### **Arbalétrier, milicien.**

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

TIR=3 ; Arbalète : FOR6, 15/30/45.

Brutal.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

16 PA

### **Automate.**

10 - 2 - 4/8 - 4/8 - -/-

Brutal, Construct, Prévisible.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

### **Automate vacillant.**

27 PA

### **Automate vacillant.**

Lors de son activation, l'automate peut choisir l'une des options suivantes jusqu'à la fin du tour :

- « Enchaînement/1 » et « Éphémère/6 ».
- « Éphémère/5 » et « Tueur né ».
- « Concentration/2 (ATT, DEF) », « Éphémère/4 » et « Tueur né ».

### **Chevalier.**

17,5 - 4 - 5/7 - 5/10 - 6/3

Brutal, Charge bestiale, Désengagement/6, Force en charge/5.

Élite de Cadwallon. Grande taille.

57 PA

### **Chien.**

10 - 2 - 2/4 - 1/4 - 3/0

Asservi/Maître-chien, Charge bestiale, Dur à cuire.

Créature de Cadwallon. Petite taille.

8 PA

### **Lieutenant elfe.**

12,5 - 4 - 4/7 - 4/8 - 5/4

Brutal, Commandement/10, Rigueur.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

34 PA

### **Maître-chien, 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.

28 PA

### **Milicien.**

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

Brutal.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

13 PA

### **Milicien nain, milicien.**

7,5 - 0 - 2/6 - 2/8 - 4/3

Brutal.

Régulier de Cadwallon. Petite taille.

14 PA

### **Milicien orque, milicien.**

10 - 2 - 4/8 - 4/8 - 5/2

Brutal, Brute épaisse, Implacable/1.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

### **Milicien vétéran, milicien.**

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

Brutal, Cri de guerre/6.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

15 PA

### **Minotaure.**

12,5 - 3 - 5/10 - 3/10 - -7/1

TIR=3 ; Arbalète de poing géante : FOR7, 20/35/45.

Brutal, Charge bestiale, Soins/4.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

62 PA

**Porteur d'armes.**

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

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

**Serviteur insignifiant.**

12 PA

**Serviteur insignifiant.**

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

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

**Sentinelle**, milicien.

15 - 3 - 4/6 - 4/8 - -5/3

Brutal, Coup de maître/0, Paria, Possédé.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

**Sergent (A)**, 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 troupiers parmi les combattants ci-dessous.

Attention, un sergent ne peut prendre sur sa carte que des combattants recrutés dans la même faction que lui.

- Agitateur.
- Arbalétrier.
- Automate.
- Maître-chien.
- Milicien.
- Milicien nain.
- Milicien orque.
- Milicien vétérane.
- Sentinelle.

**Sergent (B)**, milicien.

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

Brutal, Bravoure, Cri de guerre/6, Vivacité.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

**Sergent cadwë.**

24 PA

**Spectre.**

12,5 - 3 - 5/7 - 3/7 - -7/-

TIR=4, Arbalète spectrale : FOR5, 15/30/45.

Brutal, Éthéré, Mort-vivant, Rechargement rapide/1.

(Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain

encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

52 PA

**Arbalète spectrale.**

Tout combattant touché par un tir de cette arme doit immédiatement effectuer un test de Courage contre la Peur du spectre.

## Profils détaillés des Champions guerriers.

### Algerik, geôlier des Dix-mille pas, sergent.

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

Brutal, Bravoure, Instinct de survie/6, Maudit des dieux, Prévisible.

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

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

**Sergent cadwë.** (page 6)

34 PA

### Le Bourreau.

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - 7/4

Brute épaisse, Mercenaire, Tueur né.

(Artefact/1, 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 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.**

### Karag, le Hurlleur, lieutenant-général.

15 - 5 - 6/10 - 4/9 - -7/3

Brutal, Implacable/1, Tueur né.

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

Champion spécial de Cadwallon. Grande taille. 92 PA

### Solution (10).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Coup de maître/5 ».

**Réservé à Karag.**

### Kelian Durak, capitaine.

10 - 4 - 5/8 - 5/9 - 6/5

Brutal, Bravoure, Commandement/10, Implacable/1.

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

Champion vétéran 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.**

### Lineth, agitateur.

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

Brutal, Cri de guerre/7, Dur à cuire, Feinte, Instinct de survie/6.

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

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

**Agitateur des rues.** (page 5)

**Némésis cachée.**

63 PA

### Némésis cachée.

Si Lineth est présent sur la table de jeu, Darehvan bénéficie de la compétence « Prévisible ».

Au début de la phase de Corps-à-corps, avant le choix du premier combat, Lineth peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout combattant de la Milice ou de tout garde des orfèvres à 10cm ou moins (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

**Lynan, l'inexorable**, chevalier.

17,5 - 6 - 6/9 - 6/11 - 7/3

Brutal, Bravoure, Charge bestiale, Force en charge/6, Frère de sang/Ahsa Ruyar, Rigueur. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Cadwallon. Grande taille.  
99 PA**Voltenar**, milicien vétéran.

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 vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.  
66 PA**Destrier de Bourghiéron (7).**

Le porteur gagne les compétences

« Désengagement/8 » et « Réorientation ».

**Réservé à Lynan.****Marcenius**, milicien nain, sergent.

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.****Sergent cadwë.** (page 6)

47 PA

**Ivrogne.**

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

**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.  
97 PA**Écarlate (4).**

Le porteur gagne la compétence « Parade ».

**Réservé à Vladar.****Vorlame (3).**

Le porteur gagne la compétence « Force en charge/4 ».

**Réservé à Vladar.**



## 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 de la Milice.

### Code de Vanius (10).

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

### 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.**

