

Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels.	2
Liste des coûts des Champions.	3
Informations sur la guilde des Nochers.	4
Profils détaillés des troupiers.	5
Profils détaillés des Champions guerriers.	6
Profils détaillés des Magiciens.	8
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.	9
Suivi des modifications.	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.

Assassin : 40PA.

Convoyeur : 31PA.

Croque-mort (C) : 27PA.

Croque-mort (D) : 30PA.

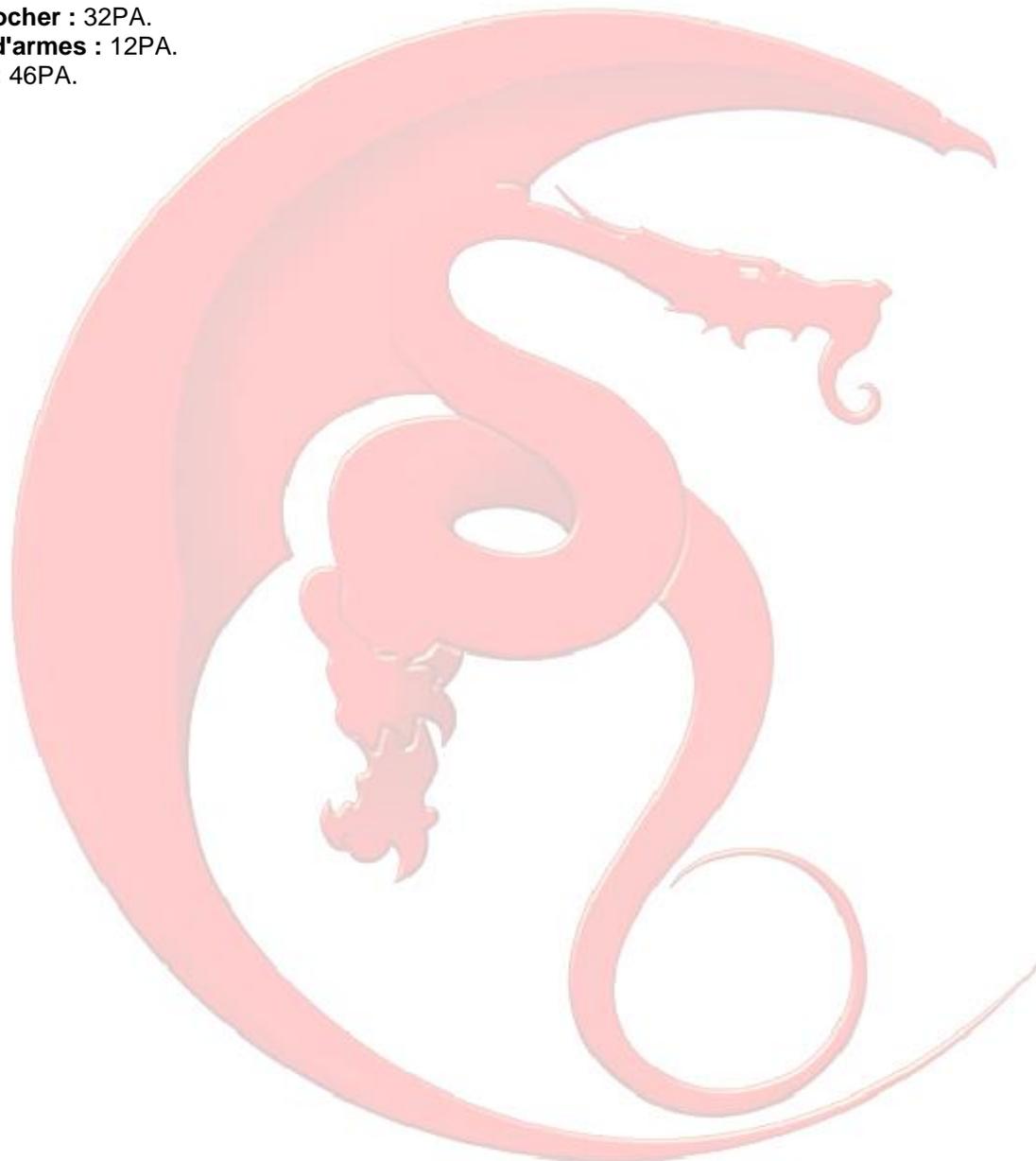
Escorte : 21PA.

Homme de main : 13PA.

Maître-nocher : 32PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Sinistre : 46PA.



Liste des coûts des Champions.

Cancérob : 36PA.
Den Azhir : 386PA.
Dhypter : 34PA.
Jelhan : 66PA.
Kérozen : 32PA.
Kimblax : 81PA.
Krill : 63PA.
Nythro : 44PA.
Sagoth l'égoutier : 37PA.
Sanaris : 86PA.
Sylarenn : 78PA.
Valdur : 71PA.



Informations sur la guilde des Nochers.

Les Éléments de prédilection des magiciens de la guilde des Nochers est l'**Eau**.

Aucun Élément n'interdit aux magiciens de la guilde des Nochers.

La guilde des Nochers 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 Nochers, 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 Nochers, 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 Nochers, 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 Nochers :

- Fief Ogrokh.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Lames.
- Guilde des Usuriers.
- Milice.

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

- Guilde des Architectes.
- Guilde des Orfèvres.
- Guilde des Voleurs.

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

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

- Abordeur, 13PA, Gobelin.
- L'argument, 31PA, Gobelin.
- Baron Samedi, 7PA, Gobelin.
- Brise-étrave, 50PA, Gobelin.
- Canonnier, 7PA, Gobelin.
- Flibustier, 6PA, Gobelin.
- Matelot, 5PA, Gobelin.
- Scaphandrier, 13PA, Gobelin.
- Troll noir pirate, 85PA, Gobelin.

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

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhyl, 54PA, Daiikinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Assassin.

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

TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Brutal, Assassin, Bravoure, Résolution/2.

Spécial/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Assassin accompli.

40 PA

Assassin accompli.

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

Convoyeur.

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

TIR=3 ; Fusil : FOR6, 25/50/75.

Tir instinctif.

Vétéran/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Sécurisation.

31 PA

Sécurisation.

Chaque convoyeur 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.

Escorte.

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

Brute épaisse, Dur à cuire, Mercenaire.

Vétéran/3 de Cadwallon. Petite taille.

21 PA

Homme de main.

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

Brute épaisse, Mercenaire.

Régulier/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

13 PA

Maître-nocher.

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

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

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

Élite/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

Porteur d'armes.

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

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier/3 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.

Sinistre.

12,5 - 5 - 6/8 - 5/5 - 6/5

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

Assassin, Concentration/1, Tir d'assaut.

Élite/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Mission ciblée.

46 PA

Mission ciblée.

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.

Profils détaillés des Champions guerriers.

Cancérob, le teigneux.

12,5 - 2 - 4/7 - 3/6 - 4/2

Instinct de survie/6, Charge bestiale, Dur à cuire.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier de Cadwallon/Gobelin. Taille moyenne.

Familier de la Dent noire.

36 PA

Familier de la Dent noire.

Le baron Samedi est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée. Le baron Samedi ne peut être incorporé dans une armée que si un Champion doté de cette capacité s'y trouve également.

Plusieurs combattants dotés de cette capacité peuvent être placés sur la même carte d'activation, lors de la constitution de l'armée, à condition que la carte ne dépasse pas 3 combattants.

Dhypter, monsieur.

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

TIR=3 ; Harpon : FOR4, 10/15/20.

Instinct de survie/6, Tireur d'élite.

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

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

34 PA

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/Dirz. Taille moyenne.

66 PA

Kimblax, la fugitive.

15 - 6 - 6/8 - 5/7 - -7/3

Chaînes de calamité.

Tueur né, Apatride, Instinct de survie/6, Paria.

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

Champion spécial de Cadwallon/Dévoreur/Wolfen. Grande taille.

81 PA

Griffes d'acier (15).

Le porteur gagne la compétence « Feinte ».

Lorsque le porteur décide de faire perdre un dé de combat à un combattant ennemi via la compétence « Feinte », il peut tout de même effectuer son Jet de blessures, qui bénéficie alors de FOR/2.

Réservé à Kimblax.

Krill, capitaine.

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

Instinct de survie/6, Bravoure, Commandement/10, Cri de guerre/6, Tueur né.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

63 PA

Fauchard du crâne (6).

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

Réservé à Krill.

Nythro, quartier-maître, canonnier.

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

TIR=3, Pétoire améliorée : FOR6, 15/25/35.

Instinct de survie/5, Dur à cuire, Tir instinctif.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier de Cadwallon/Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

44 PA

Squaly (6).

Le porteur gagne les compétences « Chance » et « Cri de guerre/7 ».

Réservé à Nythro.

Sagoth l'égoutier.

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

Immunité/Toxique, Paria.

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

Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

Égoutier.

37PA

Égoutier.

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

Fanal de Lumière (5).

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

Une seule utilisation par tour.

Réservé à Sagoth.

Sanaris.

12,5 - 5 - 6/8 - 6/7 - 6/1

Ambidextre, Assassin, Éclaireur, Furie guerrière, Instinct de survie/5, Paria.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2) Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.

86 PA

Sylarenn.

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.

Lors de chaque phase Stratégique, après la constitution des séquences d'activation, Sylarenn compétence « Prévisible » jusqu'à la fin du tour.

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.

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 (C).

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

POU=3

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

Initié de l'Eau.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Décès assuré.

27 PA

Croque-mort (D).

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

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur.

Initié de l'Eau.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Bannière des morts.

Décès assuré.

30 PA

Bannière des morts.

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

Décès assuré.

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

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

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

Kérozen, le tentaculaire.

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

POU=4

Instinct de survie/6, Membre supplémentaire.

Initié de l'Air et de l'Eau/Sorcellerie.

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

Champion initié de Cadwallon/Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire. (page 6)

32 PA

Tentacules du kraken.

Eau=2

Voie : Réservé à Kérozen

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les combattants ennemis bénéficient de INI-2.

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.



Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/11/24 ; page 6 : création du profil **Kimblax**, ainsi que de son artefact (Griffes d'acier).

2020/05/12 ; page 5 : modification du profil **Homme de main** : 12 → 13PA.

2020/04/04 ; page 10 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

2020/03/26 ; création du livre d'armée.