

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'AMÉE DE L'IMMOBILIS



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don de l'Immobilis : Le joueur d'une compagnie de l'Immobilis peut relancer un quelconque jet de dé une fois de plus, une fois par tour.

Abomination : Les tests de Courage  ennemis contre la Peur  des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Assassin : Les résultats , ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force au corps à corps  des assassins.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage  des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Brutal : Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

Catalyseur : Les tests de Pouvoir  des catalyseurs sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Coup de maître : Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  lors des tests de Force réalisés au corps à corps .

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force  réalisés à l'encontre des durs à cuire.

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Feinte : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps  à l'encontre des combattants dotés de Feinte.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps  des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

Inébranlable : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

Illumination : Les tests de Ferveur  d'un fidèle doté d'Illumination ont lieu avec autant de dés supplémentaires que sa Ferveur. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.

Insensible : Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Stratège : Les tests d'Autorité  des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir  des magistères sont relancés une fois de plus.

Piété : Les tests de Ferveur  des pieux sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps  ou à distance , le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à  +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps , le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

Visée : Lors des tests de Force réalisés à distance , le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  si son unité ne se déplace pas lors de son activation.

ÉQUIPEMENT

Allonge : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Tir perforant : Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

Vapeur / Corps à corps : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de vapeur » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

Note : Les profils correspondent à la version Confrontation : l'Âge du Rag'Narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.

LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial », « +2 combattants spéciaux » et « +3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.



ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie  () !
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie  ( /  / )
- Unité d'infanterie ou de cavalerie   ( / )
- Unité de créatures ou de machine de guerre   ( /  / )

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

LES ALLIÉS DE CADWALLON

Cadwallon est une armée de mercenaires : tous ceux qui payent le prix peuvent recruter une unité de cadwës et inversement, les cadwës connaissent toujours un « ami » susceptible de « prêter » une unité, contre dédommagement bien entendu.

C'est pourquoi une compagnie peut prendre n'importe quelle unité de l'Immobilis comme alliée, quelle que soit sa voie d'alliance. Réciproquement, une armée de l'Immobilis peut choisir ses alliés dans n'importe quelle voie d'alliance.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Appuie-feu : L'appuie-feu peut lancer le sortilège « Boulet rouge » sur un combattant ennemi. Le combattant ciblé subit un test de Force  dont la valeur d'action est égale à 4. Si le combattant reçoit plus de blessures que nécessaires pour l'éliminer, l'excédent est ignoré. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Croque-mort : Le croque-mort peut lancer le sortilège « Mort en sursis » juste après un test de Force  effectué à l'encontre de son unité et avant la répartition des points de dégât. Le nombre de points de dégât subit est réduit de 1. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Maître-chien : L'usage de la capacité du maître-chien peut être déclaré au terme de l'activation de l'unité. Le joueur peut immédiatement activer une unité de chiens de la milice de sa compagnie n'ayant pas encore été activée. Une seule unité de chiens de la milice peut être activée grâce à cette capacité, quel que soit le nombre de maîtres-chiens que compte l'unité.

Sergent : Les combattants bénéficient de la compétence « Bravoure » tant qu'un sergent est présent dans leur unité. Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Souffre-toile : La souffre-toile peut lancer le miracle « Frappe-douleur » juste après un test de Force au corps à corps  résolu avec son unité et avant la répartition des points de dégât. Le nombre de points de dégât infligé est augmenté de 1. Ce miracle coûte 5 points de foi et ne peut être appelé qu'une fois par test de Force.

CAS PARTICULIERS

Kar-Mina : Kar-Mina est capable d'alterner les apparences « orpheline » et « furie » à chacune de ses activations, moyennant la dépense de 5 points de foi depuis la réserve de son unité. Elle est recrutée et commence la partie sous l'apparence « orpheline ».

Porteur d'armes : Chaque Incarné de l'Immobilis peut être accompagné d'un porteur d'armes. Celui-ci lui procure un dé de combat en plus au corps à corps .

Un porteur d'armes reste toujours à 3 cm ou moins de son employeur et en formation. Il est éliminé dès qu'il entre en contact avec un ennemi ou qu'il subit un test de Force.

Les porteurs d'armes sont des artefacts (Valeur 1) et des combattants. Ils ne comptent pas dans l'effectif de l'unité.

LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

L'Arlequin : 1
Ahsa Ruyar : 2
Carrache : 2
L'Epouvantail : 1
Isabeau : 3
Kassalis Venin : 2
Kelian Durak : 2
Morzath : 3
Nurbald : 2
Sienne : 2
Sylarenn : 2
Syth Mornis : 3
Viress : 2
Vladar : 3

En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :



L'Arlequin : Magicien (Cartomancie / Feu)

Ahsa Ruyar : Magicienne (Cartomancie / Feu et Ténèbres)

Kar-Mina : Fidèle (Culte de Cadwallon / Altération, Création et Destruction)

Morzath : Magicien (Cartomancie / Feu et Ténèbres)

Viress : Fidèle (Culte de Cadwallon / Altération et Création)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

L'Arlequin : 4
Ahsa Ruyar : 3
Carrache : 4
L'Epouvantail : 3
Isabeau : 5
Kar-Mina : 6
Kassalis Venin : 5
Kelian Durak : 4
Morzath : 6
Nurbald : 5
Sienne : 3
Sylarenn : 3
Syth Mornis : 5
Viress : 3
Vladar : 4



ARTEFACTS

BANNIÈRE DES MORTS

Valeur : 1

L'Incarné acquiert la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur les tests de Courage  des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

ÉCARLATE

Valeur : 1

L'Incarné acquiert la compétence « Instinct de survie ». Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

PARURE D'ENVOÛTEMENT

Valeur : 1

Le joueur peut recruter une unité alliée supplémentaire. Cet allié peut ne pas respecter l'ordre des bannières de l'Immobilis.

SERRE D'OR

Valeur : 1

L'incarné dispose d'un point de vie supplémentaire.

SONNEUR

Valeur : 1

L'Incarné acquiert la compétence « Brute épaisse ». Chaque  ou  obtenu sur un test de Force au corps à corps  réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

ÉCAILLE DU DRAGON ROUGE

Valeur : 2

L'Incarné fidèle doté de cet artefact acquiert une communion de Valeur 3.

PIERRE DE SKIROSS

Valeur : 2

L'Incarné magicien équipé de cet artefact devient nécromancien. Il acquiert un rituel de Valeur 2 ou deux rituels de Valeur 1, du Bélier.

MASQUE D'ÉPOUVANTE

Valeur : 2

Le Courage  de l'unité du porteur est considéré comme de la Peur . L'unité acquiert également la compétence « Abomination ». Les tests de Courage ennemis contre la Peur  des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

L'ÂME DES SOMA

Valeur : 3

Le joueur a la possibilité de ne pas résoudre les tests de Force au corps à corps  effectués avec le porteur. Dans ce cas, la victime est instantanément éliminée.

LA CHARRETTE MACABRE

Valeur : 3

L'Incarné acquiert un rituel de Valeur 1, un rituel de Valeur 2 et un rituel de Valeur 3.

GRIMOIRE

ARCANE I : LE MAGICIEN

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Trois dés de plus sont lancés pour reconstituer la réserve de mana de l'unité à la phase d'intendance.

ARCANE X : LE DESTIN

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Incarné

Durée : Instantanée

Le magicien peut payer en points de mana tout ou partie du coût de résurrection de l'Incarné ciblé. Un point de mana vaut un point d'élixir.

FAVEUR FÉÉRIQUE

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Faveur féérique est lancée juste avant un test de caractéristique effectué avec l'unité du magicien. Les échecs peuvent être relancés une fois de plus.

PRIVILÈGE

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.



ARCANE IV : L'EMPEREUR

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité ajoute la valeur de Pouvoir  du magicien à sa Résistance .

ARCANE VII : LE CHARIOT

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 2

Mana : 7

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Les valeurs d'Attaque au corps à corps  et à distance  deviennent 7.

ARCANE XV : LE DIABLE

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Les réussites obtenues sur les tests de Force  de l'unité ciblée sont relancés une fois de plus.

ARCANE XVI : LA TOUR DE LA DESTRUCTION

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Combattant

Durée : Instantanée

Le combattant subit un test de Force  avec une valeur d'action de 8.



ARCANE XVII : L'ÉTOILE

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Compagnie

Durée : Tour

Le joueur peut désormais utiliser le don de l'Immobilis autant de fois par tour que sa compagnie comptait d'unités lorsqu'elle a été formée. Ce sort ne peut cibler qu'une compagnie de l'Immobilis.

ARCANE XX : LE JUGEMENT

Voie : Cartomancie

Élément : Feu

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

Durée : Tour

Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ,  ou  annule un point de dégât.

LITANIE

AMI DES FAYES

Culte : Cadwallon

Aspect : Création

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégât.

MANCIE

Culte : Cadwallon

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Le joueur regarde n'importe quelle carte non activée d'une séquence d'activation.

ŒIL DE LA HURE

Culte : Cadwallon

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité est soumise à un test de Courage dont la valeur d'action est égale à 5. En cas d'échec, elle est en Déroute.

PAS DES FRANCS-LIGUEURS

Culte : Cadwallon

Aspect : Altération

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « Bond ». Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

TOUCHER DE LA FÉLICITÉ

Culte : Cadwallon
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Combattant
Durée : Instantanée

Le combattant regagne tous ses points de vie.

ADOUBEMENT CADWË

Culte : Cadwallon
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert les équipements suivants :

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps  et à distance  est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Armure sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force  à l'encontre des combattants est lu une colonne plus à gauche sur la table de résolution.

BÉNÉDICTION DE VANIUS

Culte : Cadwallon
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Fin du jeu

Chaque combattant de l'unité ciblée bénéficie désormais d'un point de dégât (vie ou structure, selon la nature du combattant) supplémentaire. Un combattant ne peut bénéficier de cette communion qu'une fois par partie.

CARNAVAL CADWË

Culte : Cadwallon
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Deux unités
Durée : Instantané

Le joueur désigne deux unités de sa compagnie libres et intervertit leurs positions. Leurs meneurs échangent d'abord leurs places ; les autres combattants sont ensuite replacés en unité autour d'eux, à la guise du joueur.

L'exécution de cette communion est inefficace si elle doit entraîner la manipulation d'une autre figurine.

LABYRINTHE DU DÉSIR

Culte : Cadwallon
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Compagnie
Durée : Tour

Toutes les unités de la compagnie qui sont encore dans leur zone de déploiement peuvent se redéploier librement. Les cartes de toutes les unités qui ont bénéficié des effets de ce miracle sont remises dans la séquence d'activation. Les unités correspondantes seront activées à nouveau, même si elles l'ont déjà été.

JARDIN IMAGINAIRE

Culte : Cadwallon
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Champ de bataille
Durée : Instantané

Le joueur peut déplacer chaque objet représentant un élément de décor sur une distance inférieure ou égale à 10 cm et dans les limites du champ de bataille. Ce faisant, il ne peut pas entraîner le déplacement d'un combattant.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	Cou	Peu	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Arbalétrier	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5	1	3	6				(Don de l'Immobilis)
Arbalétrier / Croque-mort	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5	1	3	6		3		(Don de l'Immobilis)
Arbalétrier / Maitre-chien	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5	1	3	6				(Don de l'Immobilis)
Assassin	Infanterie	2	1	10	3	3	3		1	5	5	1	3	6				(Don de l'Immobilis) Assassin.
Assassin / Sergent	Infanterie	2	1	10	3	3	3		1	5	5	1	3	6				(Don de l'Immobilis) Assassin.
Brigand	Infanterie	1	1	10	3	5	3		1	3	3	1	5	4				(Don de l'Immobilis)
Casse-grain	Infanterie	2	1	7	3	7	3		1	5	7							(Don de l'Immobilis) Dur à cuire. (Vapeur / CAC)
Casse-grain / Appuie-feu	Infanterie	2	1	7	3	7	3		1	5	7					3		(Don de l'Immobilis) Dur à cuire. (Vapeur / CAC)
Casse-grain / Sergent	Infanterie	2	1	7	3	7	3		1	5	7							(Don de l'Immobilis) Dur à cuire. (Vapeur / CAC)
Chevalier	Cavalerie	2	2	15	5	7	5		2	5	6							(Don de l'Immobilis) Bravoure. (Allonge) (Cavalerie lourde)
Chien de la milice	Créature	1	1	15	3	3	3		1	3	3							(Don de l'Immobilis)
Follet féérique	Créature	1	1	10	4	2	1		1	5	3							(Don de l'Immobilis) Immortel.
Furet	Infanterie	2	1	10	3	4	3		1	5	5	1	3	4				(Don de l'Immobilis) Tir instinctif.
Gâchette de Khaurik	Infanterie	2	2	15	5	7		3	1	5	8	1	3	6				(Don de l'Immobilis) Brutal.
Gachette de Khaurik / Musicien	Infanterie	2	2	15	5	7		3	1	5	8	1	3	6				(Don de l'Immobilis) Brutal.
Garde de Khaurik	Infanterie	2	2	15	5	6		3	1	5	8							(Don de l'Immobilis) Brutal.
Guerrier de Khaurik	Infanterie	2	2	15	3	6		3	1	5	8							(Don de l'Immobilis) Brutal.
Hallebardier de Khaurik	Infanterie	2	2	15	3	6		3	2	5	8							(Don de l'Immobilis) (Allonge) Brutal.
Joueur de bâton	Infanterie	1	1	10	3	6	3		1	5	6							(Don de l'Immobilis)
Joueur de baton / Souffre-toile	Infanterie	1	1	10	3	6	3		1	5	6						3	(Don de l'Immobilis)
Milicien	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5							(Don de l'Immobilis)
Milicien / Appui-feu	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5					3		(Don de l'Immobilis)
Milicien / Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5							(Don de l'Immobilis)
Milicien / Sergent	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	5							(Don de l'Immobilis)
Minotaure	Créature	2	2	15	3	7		3	1	7	7	1	3	8				(Don de l'Immobilis) Tueur-né.
Ogre boutefe	Infanterie	3	2	15	3	8		5	1	5	10	1	5	10				(Don de l'Immobilis) Brutal. Inébranlable. (Tir perforant)
Ogre mercenaire	Infanterie	3	2	15	5	9		5	1	5	10							(Don de l'Immobilis) Brutal. Dur à cuire.
Voleuse arcanique	Infanterie	2	1	10	3	5	3		1	5	5	1	3	6				(Don de l'Immobilis) Insensible.
Arlequin (L')	Infanterie	1	4	10	3	3	5		3	5	5				3	3		(Don de l'Immobilis)
Ahsa Ruyar	Infanterie	2	4	10	3	3	5		2	3	3				3	6		(Don de l'Immobilis) Catalyseur.
Carrache	Infanterie	2	4	10	3	3	5		2	5	5	1	7	6	3			(Don de l'Immobilis) Visée.
Epouvantail (L')	Infanterie	1	4	10	3	5	5		3	5	5				3			(Don de l'Immobilis)
Isabeau	Infanterie	3	4	10	7	5	7		2	7	5				5			(Don de l'Immobilis) Bravoure. Feinte.
Kar-Mina / orpheline	Infanterie	3	4	10	7	3	7		2	5	3				5		7	(Don de l'Immobilis) Instinct de survie. Piété.
Kar-Mina / furieuse	Créature	3	4	10	3	7		7	3	5	9				5		7	(Don de l'Immobilis) Furie guerrière. Tueur-né.
Kassalis Venin	Infanterie	2	4	10	3	7	5		4	5	5				3			(Don de l'Immobilis) Toxique.
Kelian Durak	Infanterie	2	4	10	5	7	5		2	5	7				3			(Don de l'Immobilis) Brutal.
Morzath	Infanterie	3	4	7	3	7		7	2	3	5				5	9		(Don de l'Immobilis) Abominable. Focus.
Nurbald	Infanterie	2	4	15	3	7		5	2	3	3				3	5		(Don de l'Immobilis) Magistère.
Sienne	Infanterie	2	4	10	5	3	5		2	5	5	1	3	6	3			(Don de l'Immobilis) Insensible.
Sylarenn	Infanterie	2	4	10	3	5	5		2	5	7				3			(Don de l'Immobilis) Coup de maître. (Allonge)
Syth Mornis	Infanterie	3	4	10	5	6	7		2	7	5	1	5	4	5			(Don de l'Immobilis) Désengagement. Eclaireur.
Viress	Infanterie	2	4	10	3	3	3		2	5	5				3		5	(Don de l'Immobilis) Illumination.
Vladar	Infanterie	3	4	10	5	7	7		2	7	7				5			(Don de l'Immobilis) Brutal. Stratège.

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Arbalétrier	8	375	400	425	450	15	725	750	775	800	50	Arbalétrier de la milice
Arbalétrier / Croque-mort												Croque-mort Cadwë 1
Arbalétrier / Maître-chien												Maître-chien
Assassin	6	275	300	325	350	6						Assassins Cadwës
Assassin / Sergent												Gladiateur
Brigand	8	325				12	475				40	Brigands Cadwës
Casse-grain	6	300	325	350	375	9	450	475	500	525	50	Casse-grains nains
Casse-grain / Appui-feu		300				9						Appui-feu goblin
Casse-grain / Sergent		300				9						Milicien nain
Chevalier	3	525				3	525					Chevalier de Cadwallon
Chien de la milice	8	275				12	425				40	Chiens de la milice
Follet féérique	8	250				12	375				35	Follets féériques
Furet	6	275				6	275					Furets Cadwës
Gâchette de Khaurik	3	350	375	400	425	6	700	725	750	775	120	Gachette de Khaurik
Gachette de Khaurik / Musicien												Musicien de Khaurik
Garde de Khaurik	3	275				3	275					Garde de Khaurik 3
Guerrier de Khaurik	3	250				3	250					Garde de Khaurik 2
Hallebardier de Khaurik	3	400				3	400					Garde de Khaurik 1
Joueur de bâton	8	325	350	375	400	12	475	500	525	550	40	Joueurs de bâton cynwäll
Joueur de bâton / Souffre-toile												Souffre-toile
Milicien	8	300	325	350	375	15	550	575	600	625	40	Miliciens cadwës, milicien cadwë vétéran
Milicien / Appui-feu												Agitateur
Milicien / Porte-étendard												Croque-mort cadwë 2
Milicien / Sergent												Sergent cadwë
Minotaure	3	375				3	375					Minotaure cadwëe
Ogre boutefe	2	350				2	350					Ogre boutefe
Ogre mercenaire	2	275				2	275					Ogre mercenaire
Voleuse arcanique	6	325				6	325					Voleuses arcaniques
Arlequin (L')	1	190										L'Arlequin
Ahsa Ruyar	1	170										Asha Ruyar
Carrache	1	175										Carrache l'Artificier
Epouvantail (L')	1	160										L'Epouvantail
Isabeau	1	230										Isabeau la Secrète
Kar-Mina / orpheline	1	275										Furie d'Avagddu
Kar-Mina / furieuse	1	400										Furie d'Avagddu
Kassalis Venin	1	235										Kassalis Venin
Kelian Durak	1	180										Capitaine Kelian Durak
Morzath	1	315										Morzath l'Infernal
Nurbald	1	225										Nurbald le Sculpteur
Sienne	1	160										Sienne, Voleuse arcanique
Sylarenn	1	160										Sylarenn, l'Oiseau de proie
Syth Mornis	1	250										Syth Mornis
Viress	1	130										Viress, chantre de la destinée
Vladar	1	255										Vladar l'Arrogant