

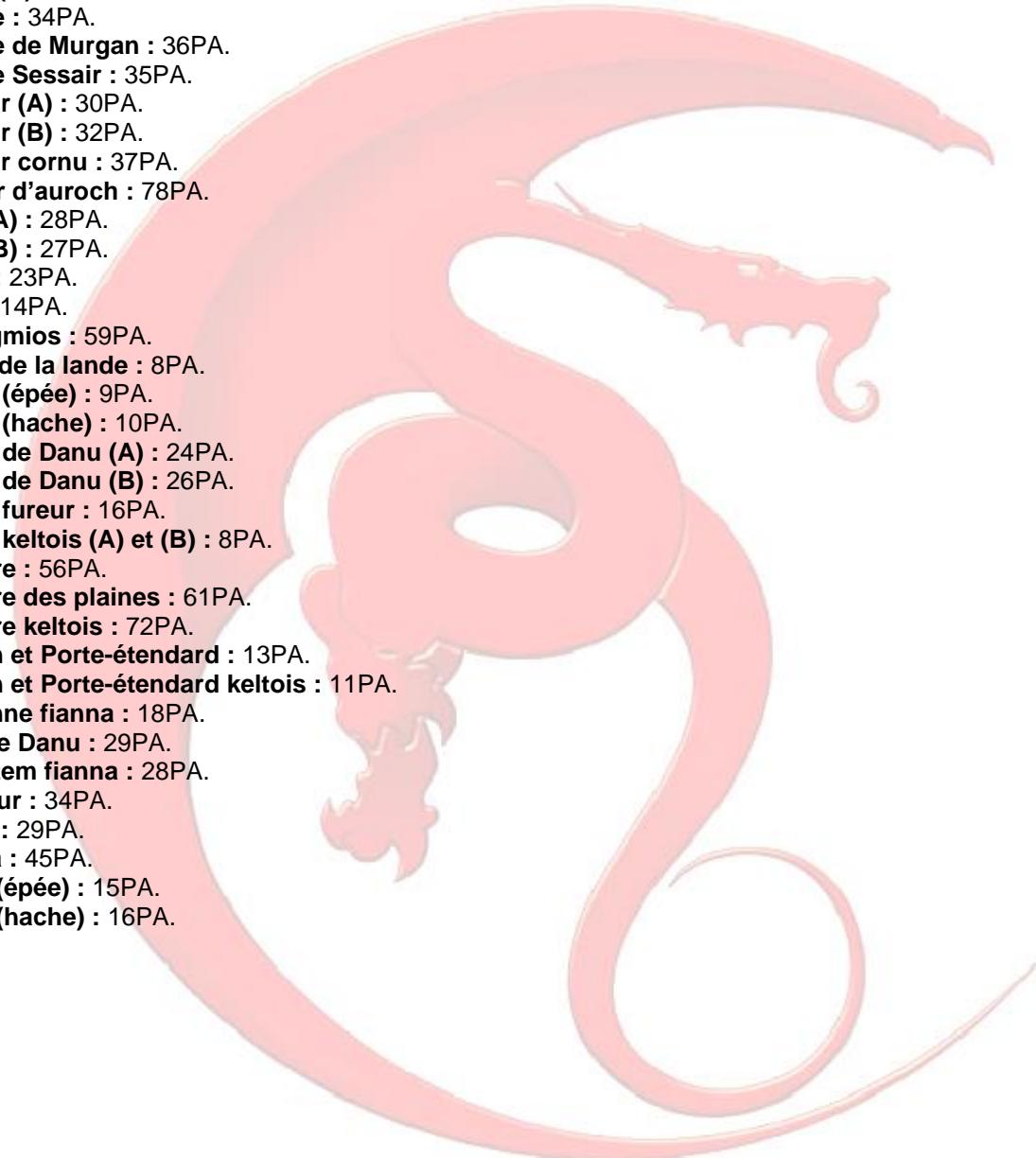
Sommaire.

| | |
|---|----|
| Liste des coûts des combattants individuels | 2 |
| Liste des coûts des Champions | 3 |
| Informations sur les keltois du clan des Sessairs | 4 |
| Profils détaillés des troupiers | 5 |
| Profils détaillés des Champions guerriers | 9 |
| Profils détaillés des Magiciens | 13 |
| Profils détaillés des Fidèles | 16 |
| Profils détaillés des Seigneurs des batailles | 18 |
| Liste des artefacts réservés aux combattants keltois Sessairs | 19 |
| Liste des miracles réservés aux combattants keltois Sessairs | 20 |
| Liste des miracles du culte de Danu | 21 |
| Liste des sortilèges de la voie du Druidisme | 22 |
| Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme | 25 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie | 28 |
| Faction : Kel-An-Tiraidh | 31 |
| Faction : Autre-Monde | 33 |
| Faction : Clan du corbeau | 35 |
| Faction : Gardiens du Scâth | 37 |
| Faction : Horde de Murgan | 39 |
| Faction : Loups d'Avaggdu | 41 |
| Faction : Réfugiés de Drac | 43 |
| Suivi des modifications | 45 |

© 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.

Archer : 12PA.
Archer centaure : 33PA.
Archer keltois : 10PA.
Barbare (A) : 37PA.
Barbare (B) et (C) : 40PA.
Barbare (D) : 35PA.
Centaure : 34PA.
Centaure de Murgan : 36PA.
Centaure Sessair : 35PA.
Chasseur (A) : 30PA.
Chasseur (B) : 32PA.
Chasseur cornu : 37PA.
Dresseur d'auroch : 78PA.
Druide (A) : 28PA.
Druide (B) : 27PA.
Eubage : 23PA.
Fianna : 14PA.
Fils d'Ogmios : 59PA.
Gardien de la lande : 8PA.
Guerrier (épée) : 9PA.
Guerrier (hache) : 10PA.
Guerrier de Danu (A) : 24PA.
Guerrier de Danu (B) : 26PA.
Guerrier fureur : 16PA.
Guerrier keltois (A) et (B) : 8PA.
Minotaure : 56PA.
Minotaure des plaines : 61PA.
Minotaure keltois : 72PA.
Musicien et Porte-étendard : 13PA.
Musicien et Porte-étendard keltois : 11PA.
Musicienne fianna : 18PA.
Oracle de Danu : 29PA.
Porte-totem fianna : 28PA.
Protecteur : 34PA.
Shaman : 29PA.
Sinshera : 45PA.
Vétéran (épée) : 15PA.
Vétéran (hache) : 16PA.



Liste des coûts des Champions.

Argaël : 72PA.
Arnwaël : 55PA.
Baal (I) : 94PA.
Baal (II) : 106PA.
Bragh an Scâthar : 75PA.
Conan mac Syrō : 77PA.
Crôn (I) : 46PA.
Crôn (II) : 64PA.
Drac mac Syrō : 259PA.
Enoch : 94PA.
Gorbonian : 58PA.
Gwenlaën : 57PA.
Hogarth : 63PA.
Hurthak : 83PA.
Kelen : 94PA.
Koren : 93PA.
Kyran (I) : 42PA.
Kyran (III) : 58PA.
Malek (I) : 52PA.
Malek (II) : 62PA.
Manraidh : 82PA.
Markhan : 47PA.
Morrigan : 66PA.
Orhain (I) : 28PA.
Orhain (II) : 69PA.
Tanath : 88PA.
Thorgrim : 99PA.
Undraël (I) : 79PA.
Undraël (II) : 121PA.
Velkanos : 130PA.
Viraë : 111PA.



Informations sur les keltois du clan des Sessairs.

Les Éléments de prédilection des magiciens Sessairs sont l'**Air**, l'**Eau**, le **Feu** et la **Terre**.

Les Éléments interdits aux magiciens Sessairs sont la **Lumière** et les **Ténèbres**.

Les barbares keltois du clan des Sessairs (**Minotaure**) appartiennent aux voies de la Lumière et sont alliés aux peuples suivants :

- Griffons d'Akkylannie.
- Lions d'Alahan.
- Concorde de l'Aigle.

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

- Le Veilleur (II), 81PA, Wolfen.
- Rhiannôn, 110PA, Concorde de l'Aigle.

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

- Le Clairvoyant, 54PA, Sphinx.
- Syd, 77PA, Cynwäll.
- Yshaelle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Archer.

10 - 3 - 2/3 - 2/3 - 4/0
TIR=3 ; arc : FOR3, 20/40/60.
Furie guerrière.
Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.
12 PA

Archer centaure, centaure.

20 - 4 - 5/5 - 4/6 - 6/2
TIR=3 ; arc de Dracynrän : FOR5, 20/40/60.
Furie guerrière, Tir d'assaut.
Élite keltois Sessair. Grande taille.
33 PA

Archer keltois.

10 - 2 - 2/2 - 2/3 - 3/1
TIR=3 ; arc long : FOR3, 20/40/60.
Réorientation.
Régulier keltois. Taille moyenne.
10 PA

Barbare (A), géant.

12,5 - 2 - 4/10 - 3/7 - 5/1
Furie guerrière, Bravoure, Coup de maître/0, Dur à cuire.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
37 PA

Barbare (B), géant.

12,5 - 2 - 4/10 - 3/7 - 5/1
Furie guerrière, Bravoure, Dur à cuire, Implacable/1.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
40 PA

Barbare (C), géant.

12,5 - 2 - 4/9 - 3/7 - 5/1
Furie guerrière, Acharné, Bravoure, Dur à cuire.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
40 PA

Barbare (D), géant.

12,5 - 2 - 4/9 - 3/7 - 5/1
Furie guerrière, Bravoure, Brute épaisse, Dur à cuire.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
35 PA

Centaure.

20 - 5 - 5/5 - 3/5 - 6/2
TIR=3 ; tranche-gorge : FOR5, 10/20/30.
Furie guerrière, Charge bestiale.
Élite keltois Sessair. Grande taille.
34 PA

Centaure de Murgan, centaure.

20 - 4 - 5/7 - 4/6 - 6/2
Furie guerrière, Charge bestiale.
Élite keltois Sessair. Grande taille.
36 PA

Centaure Sessair, centaure.

20 - 4 - 5/6 - 4/6 - 6/2
Furie guerrière, Charge bestiale.
Élite keltois Sessair. Grande taille.
35 PA

Chasseur (A).

10 - 4 - 4/8 - 3/5 - 5/3
TIR=2 ; javelot : FOR4, 10/20/30.
Furie guerrière, Éclaireur, Tir instinctif.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
30 PA

Chasseur (B).

10 - 4 - 4/8 - 3/5 - 5/3
TIR=2 ; javelot : FOR4, 10/20/30.
Furie guerrière, Éclaireur, Harcèlement.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
32 PA

Chasseur cornu, chasseur.

12,5 - 4 - 5/8 - 4/6 - 5/3
Furie guerrière, Brute épaisse, Éclaireur, Instinct de survie/6.
Élite keltois Sessair. Taille moyenne.
37 PA

Dresseur d'auroch.

17,5 - 5 - 6/9 - 4/9 - 7/4
Furie guerrière, Aguerri, Charge bestiale, Force en charge/4.
Légende vivante/1 keltois du clan des Sessairs.
Grande taille.
Suprématie. (page 6)
78 PA

Suprématie.

Le combattant peut décider, au début de son activation, de bénéficier des compétences « Impact/3 » & « Poids/5 » pour cette phase d'Activation.

Dans ce cas, s'il tue (via la compétence « Impact/X ») un combattant de Grande ou de Très grande taille, il perd la compétence « Impact/X » pour la suite de son mouvement (qui prendra donc fin en entrant en contact avec un nouveau combattant).

Fianna.

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

Furie guerrière.

Vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.

14 PA

Fils d'Ogmios, géant.

15 - 3 - 6/11 - 3/8 - 6/2

Furie guerrière, Bravoure, Dur à cuire, Implacable/1.

Élite keltois Sessair. Grande taille.

59 PA

Gardien de la lande.

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

TIR=3 ; sagaie : FOR4, 15/25/35.

Furie guerrière.

Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.

8 PA

Guerrier (épée).

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

Furie guerrière.

Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.

9 PA

Guerrier (hache).

10 - 3 - 2/6 - 2/4 - 4/0

Furie guerrière.

Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.

10 PA

Guerrier de Danu (A).

10 - 4 - 4/7 - 2/4 - 4/0

Furie guerrière.

Spécial keltois Sessair. Taille moyenne.

Amant de Danu.

24 PA

Guerrier spasme (A).

10 - 4 - 6/10 - 4/6 - -6/0

Furie guerrière.

Spécial keltois Sessair. Taille moyenne.

Amant de Danu.

- PA

Amant de Danu.

Chaque fois qu'un keltois ami est tué par un combattant ennemi à moins de la distance de Charge d'un guerrier de Danu, lancez 1d6. Sur un résultat de '5' ou '6', le guerrier de Danu se transforme immédiatement en guerrier spasme. Le combattant ennemi à l'origine de la transformation devient la cible.

S'il n'est pas engagé au corps à corps, le guerrier spasme devra tenter par tous les moyens à sa disposition de lancer un assaut sur sa cible lors de ses prochains déplacements.

S'il est déjà engagé, le guerrier spasme ne se désengagera que s'il le souhaite. Mais une fois libre de tout combattant ennemi, il devra tenter de lancer un assaut sur sa cible dans les mêmes conditions que précédemment.

Dans le cas où plusieurs guerriers de Danu seraient à distance de Charge, ils jettent chacun 1d6 pour savoir s'ils se transforment.

Lors de la phase d'Entretien, si le guerrier spasme n'a plus de combattant ennemi à distance de Mouvement, il redevient un guerrier de Danu, jusqu'à une autre transformation.

Guerrier de Danu (B).

10 - 4 - 4/7 - 2/4 - 4/0

Furie guerrière.

Spécial keltois Sessair. Taille moyenne.

Spasme de furie. (page 7)

26 PA

Guerrier spasme (B).

10 - 4 - 6/10 - 4/6 - -6/0

Furie guerrière.

Spécial keltois Sessair. Taille moyenne.

Spasme de furie. (page 7)

- PA

Spasme de furie.

1d6 est lancé à chaque fois qu'un guerrier de Danu encaisse un jet de Blessures ou subit une Blessure automatique. Ce test est appelé 'jet de transformation'.

- Si le résultat est '1', '2' ou '3', rien ne se passe.
- Si le résultat est '4', la guerrier de Danu se transforme en guerrier spasme jusqu'à la fin de la partie. Sa figurine et son profil sont remplacés en conséquence. Le guerrier spasme est dans le même état de Blessures que le guerrier de Danu qu'il remplace et bénéficie des effets magiques auxquels ce dernier était soumis. Il n'a plus droit aux jets de transformation.
- Si le résultat est '5' ou '6', la transformation a lieu comme précédemment et le jet de Blessures est également ignoré. Ce résultat est considéré comme un test d'Instinct de survie réussi.

Guerrier fureur.

12,5 - 4 - 4/7 - 2/3 - 4/1

Furie guerrière, Cri de guerre/5.

Spécial keltois Sessair. Taille moyenne.

16 PA

Guerrier keltois (A).

10 - 3 - 2/5 - 2/4 - 3/1

Furie guerrière.

Régulier keltois. Taille moyenne.

8 PA

Guerrier keltois (B).

10 - 3 - 2/6 - 2/3 - 3/1

Furie guerrière.

Régulier keltois. Taille moyenne.

8 PA

Minotaure.

12,5 - 3 - 5/11 - 3/9 - -7/0

Furie guerrière, Charge bestiale, Implacable/1.

Créature keltoise Sessair. Grande taille.

56 PA

Minotaure des plaines, minotaure.

15 - 3 - 5/12 - 4/10 - -7/0

Furie guerrière, Charge bestiale.

Créature keltoise. Grande taille.

61 PA

Minotaure keltois, minotaure.

15 - 2 - 5/14 - 3/11 - -8/1

Furie guerrière, Charge bestiale.

Créature keltoise. Grande taille.

72 PA

Musicien.

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

Furie guerrière, Musicien/10.

Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.

13 PA

Musicien keltois.

10 - 3 - 2/5 - 2/3 - 3/1

Furie guerrière, Musicien/10.

Régulier keltois. Taille moyenne.

11 PA

Musicienne, fianna.

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

Furie guerrière, Musicien/10.

Vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.

18 PA

Porte-étendard.

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

Furie guerrière, Étendard/10.

Régulier keltois Sessair. Taille moyenne.

13 PA

Porte-étendard keltois.

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

Furie guerrière, Étendard/10.

Régulier keltois. Taille moyenne.

11 PA

Porte-totem, fianna.

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

Furie guerrière, Étendard/10.

Vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.

Totem des Matraë.

28 PA

Totem des Matraë.

Une fois par partie, lors de son activation, la porte-totem peut choisir l'un des effets suivants :

- **Siobhan** : jetez 1D6 pour chacun des combattants Sessairs amis dans son aura de commandement. Sur '4', '5' ou '6', leur niveau de Blessure diminue d'un cran.
- **Fiann** : tous les combattants Sessairs amis dans son aura de commandement bénéficient de ATT+1 et DEF+1 jusqu'à la fin du tour.
- **Neraidh** : jetez 1D6 pour chacun des combattants ennemis dans son aura de commandement. Sur '4', '5' ou '6', ils subissent un jet de Blessures (FOR=0).

Protecteur.

10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 5/3

Furie guerrière, Autorité, Féroce, Résolution/1.

Élite keltois Sessair. Taille moyenne.

34 PA

Sinshera.

17,5 - 5 - 6/7 - 4/7 - -6/0

Furie guerrière, Asservi/Viraë, Charge bestiale,
Immunité/Peur, Possédé.

Créature/0 keltoise Sessair. Taille moyenne.

Viraë et Sinshera.

45 PA

Viraë et Sinshera.

Sinshera est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée.

Vétéran (épée).

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

Furie guerrière, Brute épaisse.

Vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.

15 PA

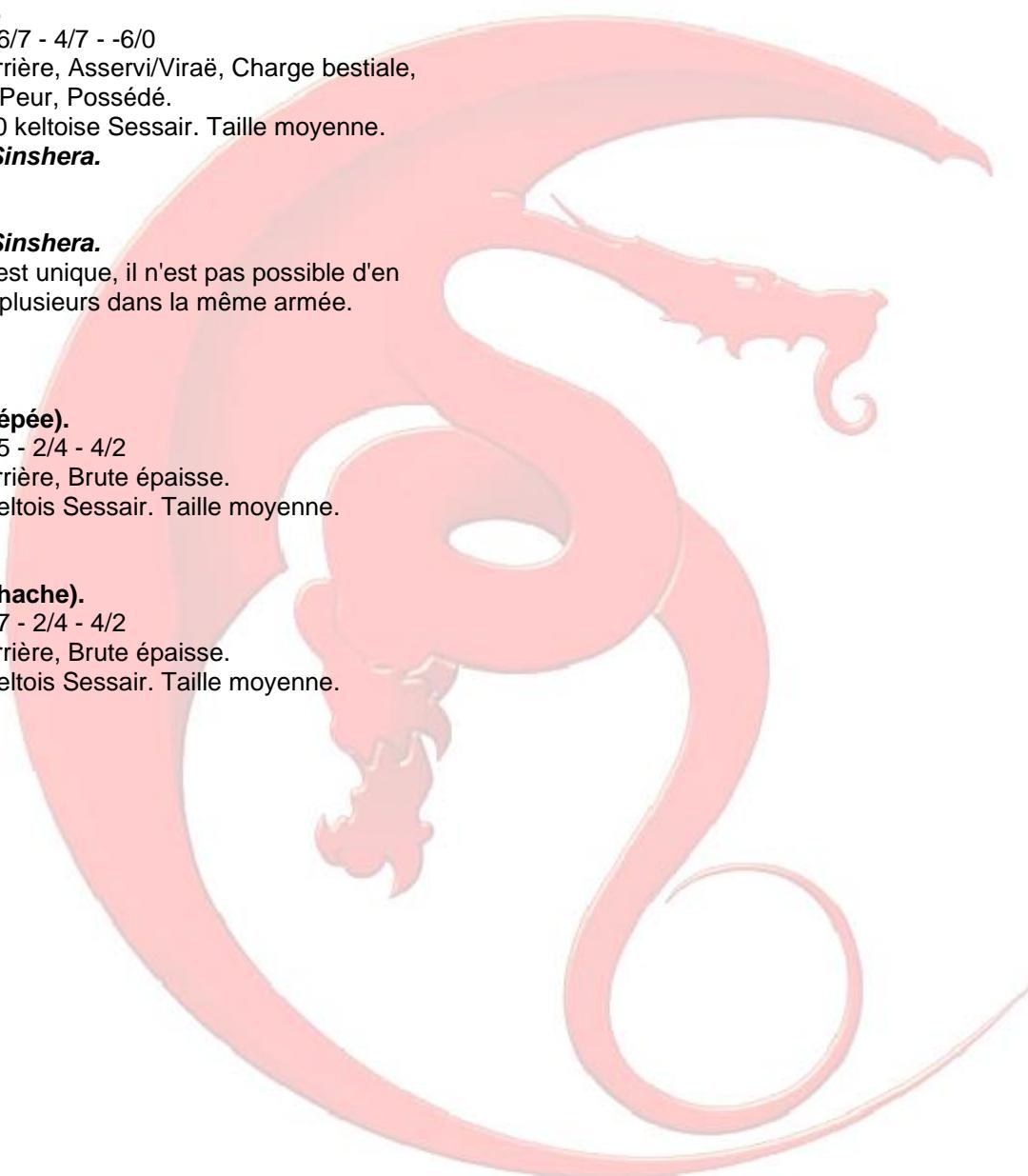
Vétéran (hache).

10 - 3 - 3/7 - 2/4 - 4/2

Furie guerrière, Brute épaisse.

Vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.

16 PA



Profils détaillés des Champions guerriers.

Argaël, fils de Samildan, centaure.

20 - 6 - 6/5 - 4/5 - 7/3

TIR=3 ; tranche-gorge : FOR5, 10/20/30.

Furie guerrière, Charge bestiale,

Commandement/10.

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

Champion élite keltois Sessair. Grande taille.

72 PA

Arnwaël, fianna.

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

Furie guerrière, Bond, Cri de guerre/7.

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

Champion vétéran keltois Sessair. Taille normale.
55 PA

Rondache de Fiann (7).

Le porteur gagne les compétences « Inébranlable » et « Cible/+2 ».

Réserve à Arnwaël.

Baal (I), le conquérant, centaure.

20 - 7 - 7/10 - 5/8 - 8/4

Furie guerrière, Charge bestiale.

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

Champion élite keltois Sessair. Grande taille.

94 PA

Baal (II), le conquérant, centaure.

20 - 7 - 8/10 - 6/8 - 8/5

Furie guerrière, Autorité, Charge bestiale.

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

Champion élite keltois Sessair. Grande taille.

106 PA

Gesa-démon (5).

Si le porteur utilise la furie guerrière, les Blessures qu'il inflige en corps à corps sont localisées une colonne plus à droite.

Réserve à Baal.

Hache vorpale (5).

Si le porteur inflige en corps à corps une Blessure localisée à la Tête, le combattant ennemi est automatiquement tué.

Réserve à Baal.

Bragh an Scâthar, géant.

12,5 - 4 - 6/11 - 4/7 - 7/2

Furie guerrière, Bravoure, Brute épaisse, Dur à cuire, Fléau/Mort-vivant, Implacable/1.

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

Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.

Héros du Scâth.

75 PA

Héros du Scâth.

Tout combattant possédant la compétence « Mort-vivant » qui est au contact avec Bragh an Scâthar bénéficie de la compétence « Fléau/Bragh an Scâthar ».

Vouge d'Ogmios (5).

Le porteur gagne un pion 'Ogmios' à chaque fois qu'il inflige une Blessure ou un Tué net à un combattant ennemi en corps à corps.

Le porteur peut posséder un maximum de 6 pions 'Ogmios'.

Avant un jet de Blessures en corps à corps, le porteur peut choisir de défausser l'intégralité de ses X pions 'Ogmios' pour gagner FOR+X pour le jet de Blessures.

Réserve à Bragh.

Conan Mac Syrö, fils de Drac.

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

Furie guerrière, Coup de maître/3,

Désengagement/7, Implacable/1, Infiltration/15.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2)

Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.

77 PA

Lame volée (15).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Chance ».

Réserve à Conan Mac Syrö.

Pendentif de vivacité (17).

Le porteur peut tenter un test de désengagement, même s'il a subi un assaut durant le tour.

S'il a été activé lors de ce tour, le porteur ne peut pas être ciblé par un effet de jeu à distance autre qu'un assaut, tous les autres effets qui le ciblent doivent être déclenchés à son contact (tir, sort, miracle, artefact...).

Réserve à Conan Mac Syrö.

Crôn (I), l'insoumis.

10 - 5 - 4/9 - 4/5 - 5/3

Furie guerrière, Commandement/10, Mercenaire.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).
 Champion régulier keltois. Taille moyenne.
 46 PA

Crôn (II), amant de Siobhann.

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

Furie guerrière, Commandement/12,5,
 Régénération/4.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion vétéran keltois Sessair. Taille moyenne.
 64 PA

Genouillères Lahnars (15).

Le porteur gagne les compétences « Bravoure » et « Charge bestiale ».

Les membres de l'état-major associé au porteur bénéficient des compétences « Bravoure » et « Charge bestiale » dans son aura de commandement.

Réserve à Crôn (II).

Gorbonian.

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

Furie guerrière, Brutal, Inébranlable, Stratège.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial keltois Sessair. Taille moyenne.
 58 PA

Marteau de Goibnhiu (7).

Le porteur inflige un Sonné à tous les combattants à qui il inflige un malus de charge.

Réserve à Gorbonian.

Gwenlaën, l'orgueilleuse, fianna.

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

Furie guerrière, Commandement/10, Vivacité.
 Champion vétéran Sessair. Taille moyenne.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).
 57 PA

Hogarth, le colosse.

10 - 4 - 4/8 - 4/7 - 6/3

TIR=3 ; arc composite : FOR4, 25/50/75.
 Furie guerrière, Brute épaisse, Commandement/10,
 Immunité/Griffe du titan.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée).
 Champion régulier keltois Sessair. Taille moyenne.
 63 PA

Arc Dragon (10).

Le porteur gagne un Arc Dragon : FOR5,
 30/60/illimité.

Si le porteur ne bouge pas et n'utilise pas « Rechargement rapide/X », il peut effectuer un tir de maître. Si le test de Tir est réussi, le résultat le plus élevé lors du jet de Blessures sert à la fois à déterminer le bonus de Force et la localisation. Le résultat le plus faible est ignoré.

Réserve à Hogarth.

Hurthak, le bouclier, protecteur.

10 - 6 - 6/9 - 6/8 - 7/5

Furie guerrière, Autorité, Féroce, Résolution/2,
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.
 83 PA

Duicalga (7).

Le porteur gagne les compétences « Contre-attaque » et « Feinte ».

Réserve à Hurthak.

Serment des protecteurs (18).

Tout protecteur ami bénéficie de la compétence « Immunité/Pénalités de blessures » lorsqu'il utilise la Furie guerrière.

Tout combattant ami à 5cm ou moins d'un protecteur ami bénéficie de la compétence « Possédé » lorsqu'il utilise la Furie guerrière.

Réserve à Hurthak.

Koren, l'élu, guerrier spasme.

10 - 6 - 8/11 - 5/7 - -7/1

Furie guerrière, Immunité/Peur, Tueur né.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).
 Champion spécial keltois Sessair. Taille moyenne.
 93 PA

Malek (I), l'assoiffé, guerrier fureur.

12,5 - 6 - 6/9 - 3/5 - 6/2

Furie guerrière, Charge bestiale, Cri de guerre/6.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).

Champion spécial keltois Sessair. Taille moyenne.
 52 PA

Malek (II), l'assoiffé, guerrier spasme.

12,5 - 6 - 6/10 - 3/6 - -7/3

Furie guerrière, Charge bestiale, Possédé.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).

Champion spécial keltois Sessair. Taille moyenne.
 62 PA

Manraidh, chasseur cornu.

12,5 - 5 - 6/9 - 5/7 - 7/4

Furie guerrière, Brute épaisse, Commandement/10, Éclaireur, Instinct de survie/6.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.
 82 PA

Markhan, le farouche.

10 - 5 - 5/9 - 4/5 - 5/3

Furie guerrière, Commandement/10, Ennemi personnel/Brentyr.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion régulier keltois Sessair. Taille moyenne.
 47 PA

Torque d'audace (5).

Durant son activation, le porteur désigne un combattant (ami ou ennemi) se trouvant à 10cm. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.
 Lancez 1D6, sur '3', '4', '5' ou '6', les sortilèges ou miracles qui affectent la cible sont automatiquement et immédiatement dissipés.
 Si la cible est un combattant Sessair ami en déroute, elle est automatiquement et immédiatement ralliée.

Réserve à Markhan.**Morrigan**.

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

TIR=3 ; arbalète : FOR6, 15/25/45.

Furie guerrière, Alliance/Béhémoth, Infiltration/10.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
 Champion élite keltois du clan des Sessairs. Taille moyenne.

Plainte de la lande.

66 PA

Plainte de la lande.

Une fois par partie, si elle n'a pas tiré durant ce tour, Morrigan peut utiliser son cri au début de la phase de Combat. Jusqu'à la fin du tour, tout combattant à 10cm ou moins d'elle bénéficie de la compétence « Vulnérable », sauf durant un combat où il utilise la compétence « Furie guerrière ».

Torque des Hauts-Pics (5).

Le porteur gagne les compétences « Endurance » et « Précision ».

Réserve à Morrigan.**Volonté de Delan (8).**

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Résolution/1 ».

Réserve à Morrigan.**Tanath, le jeune Cornu**, chasseur.

12,5 - 6 - 6/10 - 5/7 - 7/4

TIR=3 ; sagaie : FOR6, 10/20/30.

Furie guerrière, Bravoure, Éclaireur, Tir instinctif.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.
 88 PA

Gae Bolga (10).

Le porteur gagne la Gae Bolga : FOR6, 10/20/30.

Si le porteur rate, sonne ou tue sa cible, l'artefact lui revient en main.

Si le porteur inflige une Blessure à sa cible sans la tuer, l'artefact reste planté dans la cible ; notez la localisation de cette blessure. Le porteur ne peut plus tirer tant qu'il n'a pas récupéré l'artefact. Le porteur récupère l'artefact en entrant en contact avec sa cible (il peut se passer plusieurs tours entre le tir et le contact) ; à ce moment, la cible subit un jet de Blessures (FOR=12), automatiquement localisé au même endroit que la Blessure infligée par le tir.

Réserve à Tanath.**Thorgrim**, minotaure Sessair.

12,5 - 4 - 6/13 - 4/10 - -8/1

Furie guerrière, Charge bestiale, Dur à cuire, Fléau/Formor, Implacable/2.

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

Champion créature keltois Sessair. Grande taille.
 99 PA

Undraël (I), fianna.

10 - 7 - 8/8 - 7/6 - 7/5

Furie guerrière, Endurance, Fine lame, Instinct de survie/6.

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

Champion élite keltois Sessair. Taille moyenne.
 79 PA

Undraël (II), fianna.

20 - 7 - 8/8 - 7/8 - 7/5

Furie guerrière, Charge bestiale, Destrier, Endurance, Fine lame, Instinct de survie/6.

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

Champion élite keltois Sessair. Grande taille.
 121 PA

Baiser de Neraidh (10).

Lorsque le porteur effectue un jet de Blessures, la RES de la victime est baissée à la FOR utilisée pour résoudre le jet de blessures (si elle était supérieure) pour la résolution du jet de Blessures.

Réserve à Undraël.

Cape des filles de Fiann (5).

Le porteur gagne la compétence « Autorité ».
Lorsqu'il subit un jet de blessures infligé par un combattant qui n'est pas à son contact, le porteur gagne RES+4.

Réservé à Undraël.

Velkanos, minotaure des plaines.

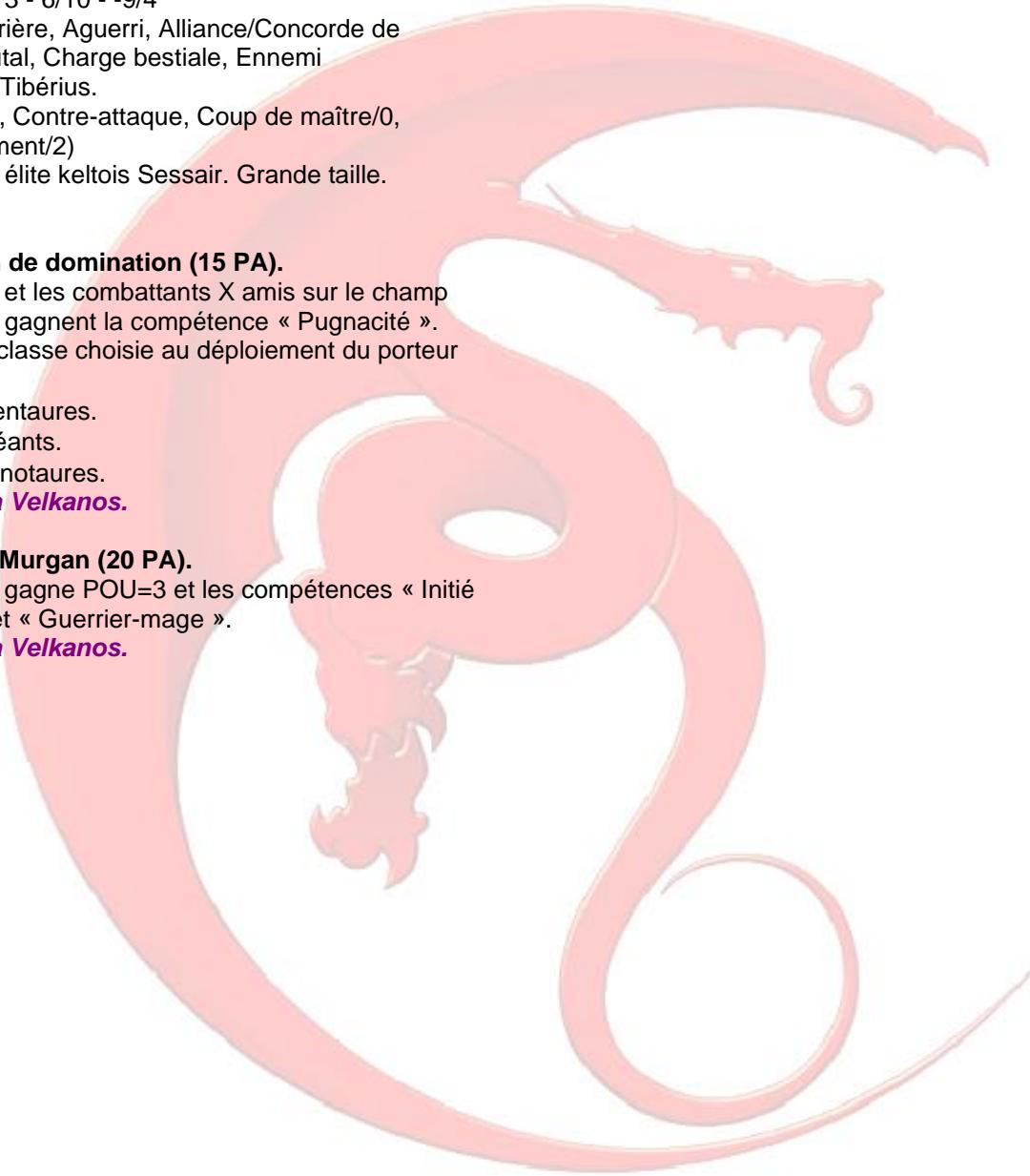
15 - 4 - 7/13 - 6/10 - -9/4

Furie guerrière, Aguerri, Alliance/Concorde de l'Aigle, Brutal, Charge bestiale, Ennemi personnel/Tibérius.

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

Champion élite keltois Sessair. Grande taille.

130 PA

**Ceinturon de domination (15 PA).**

Le porteur et les combattants X amis sur le champ de bataille gagnent la compétence « Pugnacité ». X est une classe choisie au déploiement du porteur

parmi :

- Centaures.
- Géants.
- Minotaures.

Réservé à Velkanos.

Lance de Murgan (20 PA).

Le porteur gagne POU=3 et les compétences « Initié du Feu » et « Guerrier-mage ».

Réservé à Velkanos.

Profils détaillés des Magiciens.

Druide (A).

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

POU=3

Furie guerrière, Guerrier-mage.

Initié des 4 Éléments primordiaux /Druidisme.
(Contre-attaque).

Initié keltois Sessair. Taille moyenne.

Préparation des gesas.

28 PA

Préparation des gesas.

Pour chaque druide présent dans votre armée, vous pouvez, lors de la constitution des armées, attribuer un gesa de votre choix à un combattant keltois en payant le coût indiqué. Plusieurs druides peuvent choisir de donner le même à différents combattants, ou de multiples gesas au même combattant. Les Champions payent un surcoût de +2PA.

- **Collier de sydhe.** Le combattant gagne la compétence « Charge bestiale » pour +4PA.
- **Fils de l'eau et de l'éclair.** Le combattant gagne la compétence « Vivacité » pour +3PA.
- **Glyphe difforme.** Le combattant gagne la compétence « Mutagène/-1 » pour +3PA.
- **Habit de l'ours.** Le combattant gagne la compétence « Cri de ralliement » pour +1PA.
- **Masque hurlant.** Le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/7 » pour +2PA.
- **Onguent de la Déesse.** Le combattant gagne la compétence « Immunité/Première Blessure » pour +3PA. Rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures.
- **Pierre-plate.** Le combattant gagne la compétence « Dur à cuire » pour +4PA.
- **Sceau de l'honneur.** Le combattant gagne la compétence « Bravoure » pour +2PA.
- **Talisman écarlate.** Le combattant gagne la compétence « Brute épaisse » pour +2PA.
- **Tatouage de douleur.** Le combattant gagne la compétence « Implacable/1 » pour +4PA.
- **Tatouage du serpent.** Le combattant gagne la compétence « Membre supplémentaire » pour +1PA.
- **Vengeance hurlante.** Le combattant gagne la compétence « Coup de maître/0 » pour +3PA.

Shaman.

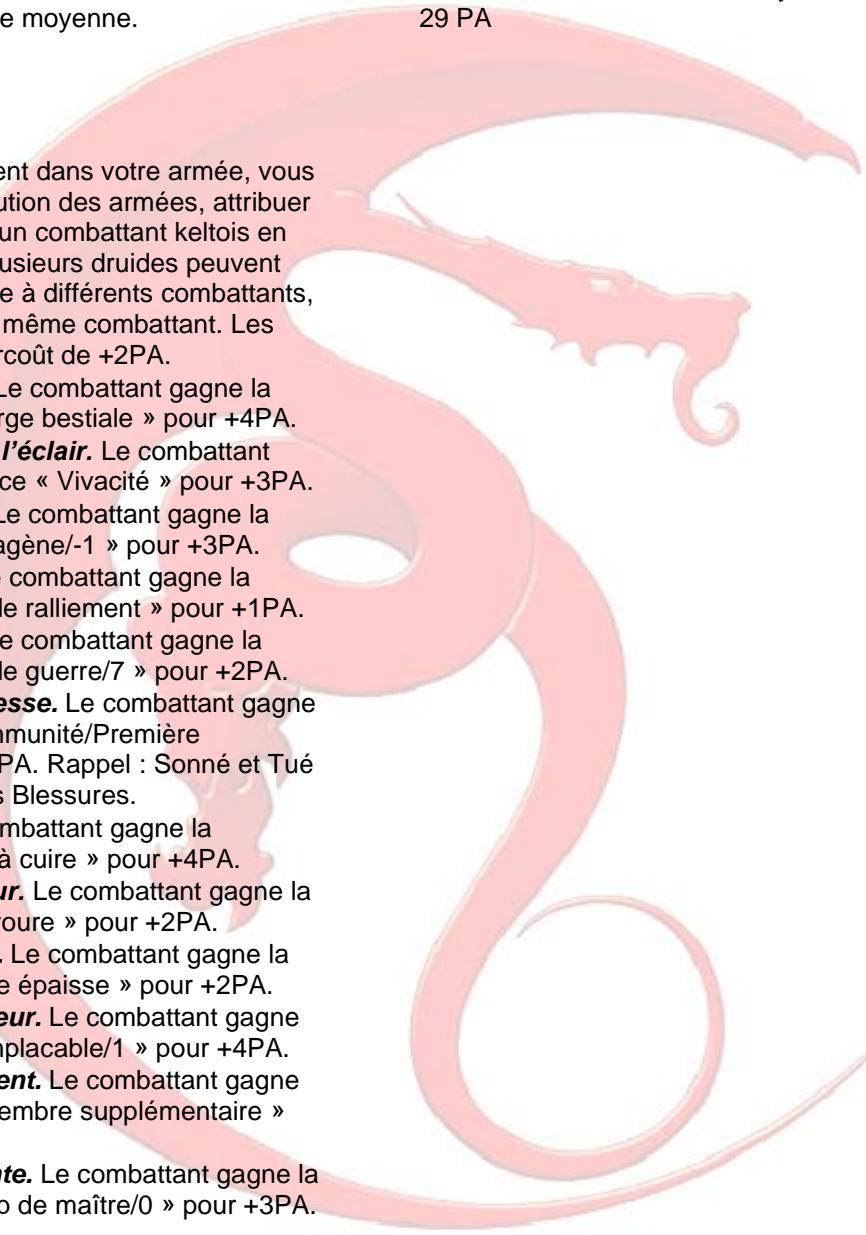
10 - 4 - 3/3 - 2/4 - 4/3

POU=4

Furie guerrière.

Initié des 4 Éléments primordiaux /Shamanisme.
Initié keltois Sessair. Taille moyenne.

29 PA



Druide (B).

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

POU=3

Furie guerrière, Guerrier-mage.

Initié des 4 Éléments primordiaux /Druidisme.
(Contre-attaque).

Initié keltois Sessair. Taille moyenne.

Préparation des gesas.

27 PA

Enoch, l'Élémentaliste, shaman.

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

POU=6

Furie guerrière, Brute épaisse, Esprit de l'Eau.
 Adepte des 4 Éléments primordiaux /Shamanisme,
 Sorcellerie.
 (Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
 Champion adepte keltois Sessair. Taille moyenne.
 94 PA

Sang-froid.

Eau=2

Voie : Réservé à Enoch

Fréquence=Illimitée

Difficulté=3+RES de la cible/2

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

*La cible gagne la compétence « Éphémère/6 ».**Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Mort-vivant » ou « Régénération/X ».***Lance de malachite (13).**

Le porteur ne peut jamais utiliser la compétence « Coup de maître/X ».

Lors de chaque jet de Blessures infligé en corps à corps, le porteur gagne FOR+Y ; Y est égal au résultat final du test d'Attaque qui a entraîné le jet de Blessures.

Réservé à Enoch.**Masque de contemplation (23).**

Le porteur gagne la compétence « Commandement/10 ».

Lors de la Phase stratégique, avant la constitution de la pioche, lancez 1D6. Avant le jet, le porteur peut sacrifier une gemme de Mana pour ajouter ou soustraire (au choix) 3 au résultat :

- ‘1’ ou ‘2’ : Le porteur gagne la compétence « Autorité » jusqu'à la fin du tour.
- ‘3’ : Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Stratège » jusqu'à la fin du tour.
- ‘4’ ou ‘5’ : Le porteur gagne la compétence « Esprit de X » jusqu'à la fin du tour, X est un Élément au choix parmi ceux que maîtrise le porteur.
- ‘6’ : Le porteur gagne POU+1 (uniquement pour l'incantation des sorts) et la compétence « Esprit de X » jusqu'à la fin du tour, X est un Élément au choix parmi ceux que maîtrise le porteur.

Réservé à Enoch.**Kelen, la treizième Voix**, druide.

10 - 5 - 5/8 - 5/7 - 7/3

POU=5

Furie guerrière, Guerrier-mage, Hypérien/8.
 Adepte des 4 Éléments primordiaux et de la
 Lumière/Druidisme, Solaris.
 (Alliance/Cynwälls, Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur).
 Champion adepte keltois Sessair. Taille moyenne.

Préparation des gesas. (page 13)

94 PA

Aura du juste.

Feu=1, Lumière=1

Voie : Réservé à Kelen

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Ce sortilège doit être lancé pendant la phase Stratégique, avant le jet de Tactique. Le lanceur gagne la compétence « Commandement/15 ».**Tout combattant ami en déroute qui entre dans l'aura de Commandement du lanceur est immédiatement rallié.**Un combattant ami qui échoue à un test de Courage dans l'aura de Commandement de la cible ne part pas en-déroute et n'en subit aucun effet ; si ce combattant effectuait un assaut, son activation prend fin immédiatement.***Treizième voix.**

Lumière=3

Voie : Réservé à Kelen

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Autorité ».**Aucun combattant ennemi dans l'aire d'effet ne peut utiliser la compétence « Autorité ».***Sceau des chroniqueurs (10).**

Lorsqu'un magicien (ami ou ennemi) lance un sort à portée du porteur, il ne peut dépenser aucune gemme pour améliorer la maîtrise ou l'efficacité de son sort.

Le porteur ne subit pas les effets de l'artefact.

Réservé à Kelen.**Kyran (I), le chasseur**, shaman.

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

POU=4

Furie guerrière, Mercenaire.

(Initié des 4 Éléments primordiaux /Shamanisme).
 (Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
 Champion initié keltois. Taille moyenne.

42 PA

Kyran (II), le chasseur, shaman.

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

POU=5

Furie guerrière, Mercenaire.

Adepté des 4 Éléments primordiaux /Shamanisme.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte keltois. Taille moyenne.

58 PA



Profils détaillés des Fidèles.

Eubage.

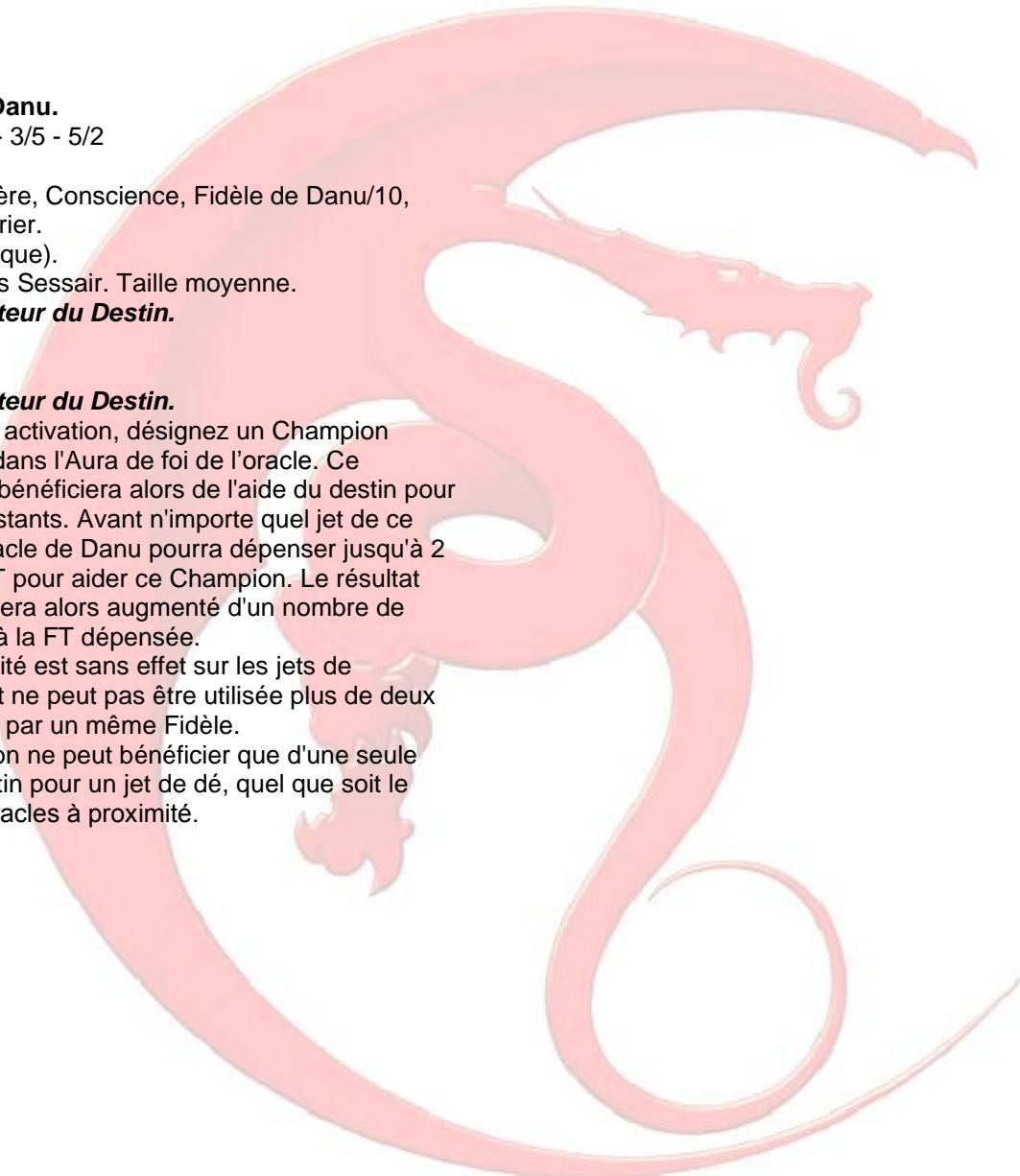
10 - 4 - 3/3 - 2/4 - 4/3

FOI=1/2/0

Furie guerrière, Fidèle de Danu/10.

Dévote keltois Sessair. Taille moyenne.

23 PA



Oracle de Danu.

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

FOI=1/0/1

Furie guerrière, Conscience, Fidèle de Danu/10,

Moine-Guerrier.

(Contre-attaque).

Dévote keltois Sessair. Taille moyenne.

Contemplateur du Destin.

29 PA

Contemplateur du Destin.

Lors de son activation, désignez un Champion keltois ami dans l'Aura de foi de l'oracle. Ce combattant bénéficiera alors de l'aide du destin pour quelques instants. Avant n'importe quel jet de ce dernier, l'oracle de Danu pourra dépenser jusqu'à 2 points de FT pour aider ce Champion. Le résultat final du jet sera alors augmenté d'un nombre de points égal à la FT dépensée.

Cette capacité est sans effet sur les jets de Blessures et ne peut pas être utilisée plus de deux fois par tour par un même Fidèle.

Un Champion ne peut bénéficier que d'une seule aide du destin pour un jet de dé, quel que soit le nombre d'oracles à proximité.

Orhain (I), l'érudit.

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

FOI=1/2/0

Furie guerrière, Fidèle de Danu/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion dévot keltois Sessair. Taille moyenne.

28 PA

Orhain (II), l'érudit.

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

FOI=2/2/1

Furie guerrière, Alliance/Wolfen, Bravoure, Exalté, Fidèle de Danu/15.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion zélote keltois Sessair. Taille moyenne.

69 PA

Sceau de la Lune (10).

Les croyants Wolfen amis comptent dans l'aura de foi du porteur comme appartenant au même peuple que lui.

Le porteur peut prendre des miracles du culte d'Yllia, mais il gagne FOI-1 s'il les lance sur des combattants Keltois.

Réserve à Orhain (II).**Viraë, prêtresse, fianna.**

10 - 6 - 7/8 - 6/6 - 7/5

FOI=1/1/2

Furie Guerrière, Bravoure, Commandement/15, Fidèle de Danu/12,5, Moine-guerrier.

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

Champion zélote keltois Sessair. Taille moyenne.

Reine des fiannas.

111 PA

Reine des fiannas.

Les fiannas non-Champions du camp de Viraë bénéficient de la compétence « Renfort » tant que Viraë est présente sur le champ de bataille.

Les fiannas qui reviennent en jeu grâce à la compétence « Renfort » doivent être redéployées dans l'aura de foi de Viraë.

Envoûtement de Fiann.

0/0/0 ; Culte : réservé à Viraë ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Une fianna amie ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique. Si l'appel est un succès, les caractéristiques de la fianna désignée changent pour correspondre à celles d'une fianna envoûtée.***Fianna envoûtée**

10 - 4 - 5/7 - 4/6 - 4/2

Furie guerrière, Possédé, Tueur né.

Spécial keltois Sessair.

Taille moyenne.

Icone de la Déesse-Terre (6).

Le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Durant la Phase stratégique, le porteur peut choisir de gagner l'un des bonus suivants jusqu'à la fin du tour :

- Aura de foi -2,5cm et la compétence « Instinct de survie/5 ».
- Aura de foi -5cm et la compétence « Instinct de survie/4 ».
- Aura de foi -7,5cm et la compétence « Instinct de survie/3 ».

Tant que Sinshera est présent à 10cm du porteur, il bénéficie lui aussi de la compétence « Instinct de survie/X », avec la même valeur de X.

Réserve à Viraë.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Drac Mac Syrö.

10 - 8 - 12/11 - 8/9 - 10/8

Furie guerrière, Aguerri, Autorité,
Commandement/30, Implacable/1, Juste.
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Immunité/Peur)
Champion légende vivante keltois. Taille moyenne.
259 PA

Ceinturon de Siobhan (7).

Chaque fois que le porteur subit une Blessure critique ou un Tué net, ce résultat est immédiatement et automatiquement converti en Blessure grave.

Le porteur subit par contre les effets d'augmentation du niveau de Blessures de façon normale.

Réservé à Drac Mac Syrö.

Épée de Fiann (10).

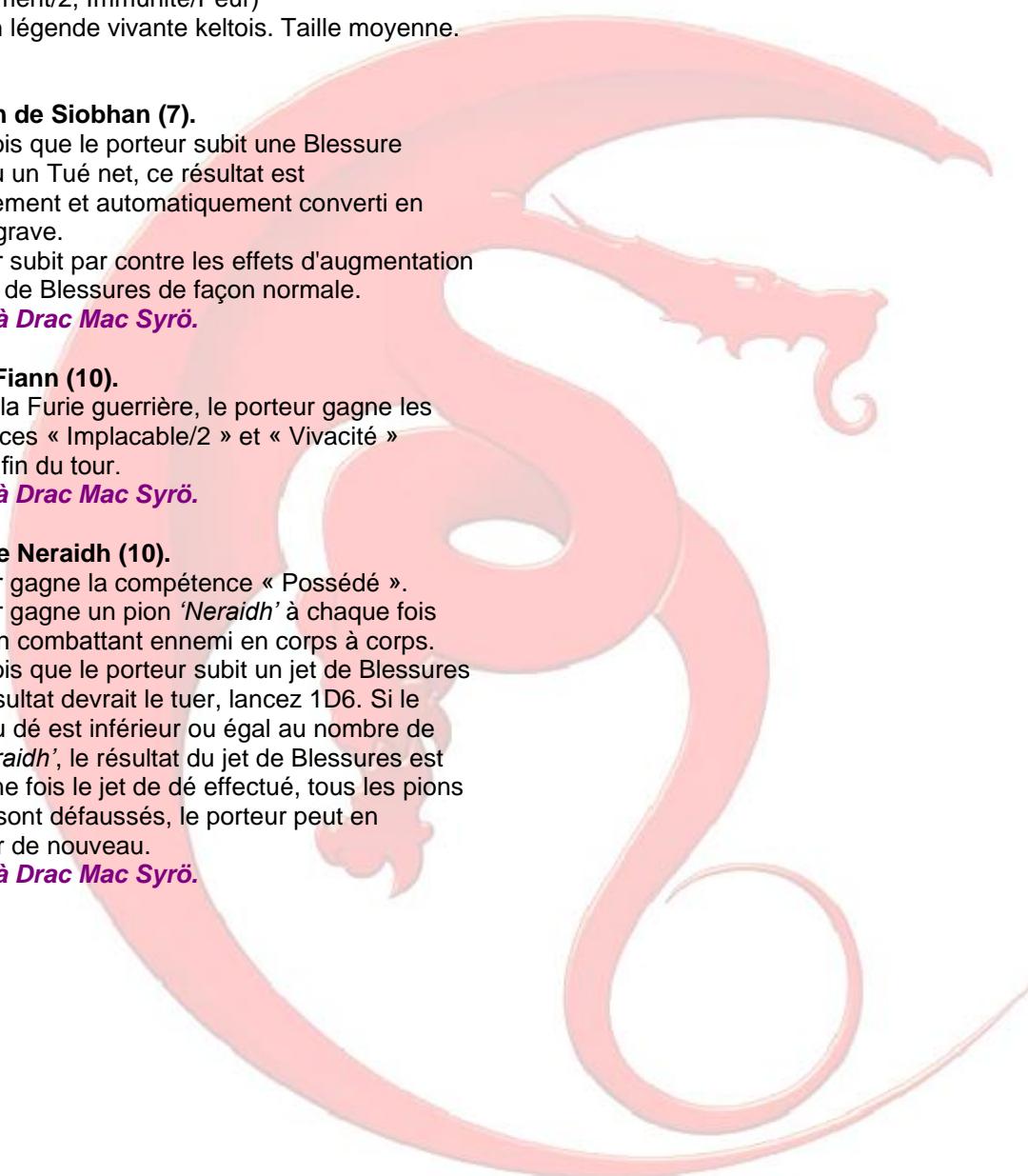
S'il utilise la Furie guerrière, le porteur gagne les compétences « Implacable/2 » et « Vivacité » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Drac Mac Syrö.

Torque de Neraidh (10).

Le porteur gagne la compétence « Possédé ». Le porteur gagne un pion 'Neraidh' à chaque fois qu'il tue un combattant ennemi en corps à corps. Chaque fois que le porteur subit un jet de Blessures dont le résultat devrait le tuer, lancez 1D6. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de pions 'Neraidh', le résultat du jet de Blessures est ignoré. Une fois le jet de dé effectué, tous les pions 'Neraidh' sont défaussés, le porteur peut en accumuler de nouveau.

Réservé à Drac Mac Syrö.



Liste des artefacts réservés aux combattants keltois Sessairs.

Cœur de fureur (6).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ».

Tout guerrier de Danu à 10cm du porteur qui effectue un jet de '**Spasme de furie**' ou des '**Amants de la Terre**' peut relancer ce jet en cas d'échec (une seule relance autorisée, quels que soient les effets de jeu).

Réserve à Koren et Malek (II).

Épée d'argile (18).

Le porteur gagne FOR/2.

Chaque fois que le porteur inflige un jet de Blessure lors d'un corps à corps, la cible bénéficie de RES=0.

Gesa-tornade (14).

Le porteur gagne la compétence « Désengagement/INI+2 ».

Le porteur gagne FOR+2 jusqu'à la fin du tour (maximum = FOR+6) à chaque fois qu'il tue un combattant ennemi en corps à corps.

Idole de Danu (5).

Le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Lorsque le porteur subit une Blessure (rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures), lancez 1D6. Sur '4', '5' ou '6', le porteur gagne la compétence « Possédé » jusqu'à la fin de la partie.

Réserve à Koren et Malek (II).

Martyr de Danu (5).

L'artefact compte comme un combattant dans le calcul de la FT du porteur (et uniquement pour lui).

Chaque fois qu'un combattant Keltois ami est tué dans l'aura de foi du porteur, lancez 1D6 :

- '1' : l'artefact est détruit et ne peut plus être utilisé.
- '2' ou '3' : rien ne se passe.
- '4', '5' ou '6' : l'artefact compte pour un combattant supplémentaire dans le calcul de la FT du porteur jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de combattants que peut valoir l'artefact.

Réserve aux Fidèles.

Parure du tigre (5).

Le porteur gagne la compétence « Cri de guerre/COU ».

Pierre de légèreté (20).

Le porteur gagne MOU=20, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Le porteur ne peut pas franchir des étendues d'eau.

Réserve aux Magiciens.

Relique. Rune de métamorphose (10).

-/+1/-

Culte : Danu.

Émanation : tout guerrier de Danu qui effectue un jet de '**Spasme de furie**' ou des '**Amants de la Terre**' bénéficie d'un +1 sur ce jet.

Prodigie (1) : le porteur peut désigner un guerrier de Danu, un guerrier spasme ou un Champion ami à 15cm. La cible gagne la compétence « Possédé ».

Serpe de ronces (15).

Le porteur dispose de 5 points de Force supplémentaires, qu'il peut librement répartir entre lui et les combattants amis à 15cm (aucune Ligne de vue n'est nécessaire).

Réserve aux Druides.

Liste des miracles réservés aux combattants keltois Sessairs.

Faveur de Danu.

1/0/0 ; Culte : Réservé aux Oracles de Danu ; Ferveur=1.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé juste après un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Pouvoir ou de Foi de la cible. Si l'appel est réussi, ce test peut être relancé, avec un seul d6 et malus de -1 (un '1' constituant un échec automatique). Le résultat de la relance doit être accepté et ne peut pas être relancé. Ce miracle peut être appelé plusieurs fois au cours d'un même tour.



Liste des miracles du culte de Danu.

Combattants ayant accès au culte de Danu :

- **Eubage**, dévot (10), FOI=1/2/0.
- **Oracle de Danu**, dévot (10), conscience, moine-guerrier, FOI=1/0/1.
- **Orhain (I)**, dévot (10), piété/2, FOI=1/2/0.
- **Orhain (II)**, zélote (15), exalté, piété/2, FOI=2/2/1.
- **Viraë**, zélote (12,5), moine-guerrier, FOI=1/1/2.
- **Fidèle de la Déesse-Terre (Solo - Kel-An-Tiraidh) : tous** : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».
- **Fille de Danu (Solo - Kel-An-Tiraidh) : Fianna** : le combattant gagne les compétences « Moine-guerrier » et « Dévot de Danu/10 » et FOI=1/1/0. Limité à 1 par tranche de 100PA. Interdit aux Champions.

Présage de Cianath.

0/1/0 ; Culte : Danu ; Ferveur=Libre.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle peut cibler autant de combattants amis que la Ferveur choisie (maximum : 3).

Les cibles peuvent placer leurs dés de combat après le jet d'Initiative.

Rage divine.

1/0/1 ; Culte : Danu ; Ferveur=3.

Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+2 après chaque mouvement de Poursuite qu'il effectue durant le tour. Ce bonus disparaît à la fin de ce tour.

Ce miracle reste cependant actif d'un tour sur l'autre et ne prendra fin qu'à la mort du combattant.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois par partie.

Ramure du cerf.

1/1/0 ; Culte : Danu ; Ferveur=3.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut cibler qu'un combattant possédant la compétence « Commandement/X ». Il gagne +10cm à sa valeur de X et la compétence « Bravoure ». Tous les combattants amis qui se trouvent dans son aura de Commandement bénéficient aussi de la compétence « Bravoure ».

Les effets de ce miracle ne peuvent pas être transmis par le biais d'un État-major.

Vigueur de la déesse.

1/1/0 ; Culte : Danu ; Ferveur=3.

Difficulté= Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté choisie pour l'appel de ce miracle détermine les bonus dont bénéficie la cible en cas de réussite.

- **4** : $INI+1$ et $FOR+2$.
- **6** : $INI+1$, $ATT+1$ et $FOR+2$.
- **9** : $INI+2$, $AT+2$ et $FOR+3$.

Liste des sortilèges de la voie du Druidisme.

Combattants ayant accès à la voie du Druidisme :

- **Druide (A & B)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, guerrier-mage, POU=3.
- **Kelen**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre, Lumière (Solaris), esprit de l'Eau, guerrier-mage, POU=6.
- **Conteur (Solo - Horde de Murgan) : Tous** : le combattant gagne POU=3 et les compétences « Guerrier-mage » et « Initié des 4 Éléments primordiaux /Druidisme ». Limité à 1 par tranche de 100PA. Interdit aux Champions.
- **Descendant des Ylliars (Solo - Loups d'Avaggdu) : Champion, Magicien** : le combattant gagne la compétence « Sélénite ».
- **Inspiration shamanique (Solo - Autre-Monde) : Magicien** : le combattant gagne la compétence « Récupération/X », X est égal au nombre de sorts (max=3) du magicien.
- **Lien Élémentaire (Solo - Autre-Monde) : Tous** : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 ».

Bulbe empoisonné.

Eau=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

La cible et tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessure (FOR=0). Chaque combattant dont l'état s'aggrave à cause de ce sortilège doit supporter un nouveau jet de Blessure (FOR=0) jusqu'à ce que le bulbe empoisonné ne lui fasse plus de dommages... Ou qu'il soit mort.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Chaudron des abysses.

Eau=2
Voie : Druidisme
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Entretien/1

*Placer une carte Confrontation sur le terrain.
Le chaudron des abysses bloque les lignes de vue.
Si la carte touche une carte représentant le sortilège Maelström, les 2 sortilèges fusionnent (durée : Entretien/1) et leurs effets se cumulent sur chacune des cartes.*

Cœur ardent.

Feu=1
Voie : Shamanisme, Druidisme
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible peut relancer chacun de ses jets d'Attaque si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1+X
Voie : Shamanisme, Druidisme
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne RES+1+2X (maximum X = 2).

Fortune Élémentaire.

Neutre=2

Voie : Druidisme

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Spécial

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

L'effet de ce sortilège diffère selon les gemmes utilisées pour l'incantation (sans tenir compte des éventuelles gemmes utilisées pour améliorer sa maîtrise). Ce sort ne peut pas être incanté avec des gemmes de Lumière ou de Ténèbres. Y=POU du lanceur

- Si les gemmes sont toutes les 2 de l'Élément X, le lanceur gagne la compétence « Esprit de X » jusqu'à la fin de la partie.
- Si les gemmes sont différentes mais pas opposées, un combattant ami à 20cm ou moins gagne RES+Y/2 jusqu'à la fin du tour.
- Si les gemmes sont de natures opposées, un combattant ennemi à 20cm ou moins subit un jet de Blessures (FOR=Y/2).

Harmonie primordiale.

Neutre=2

Voie : Druidisme

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Ce sort ne peut pas être incanté avec des gemmes de Lumière ou de Ténèbres.

Ce sortilège ne peut être incanté que si le lanceur possède uniquement des gemmes de l'Élément choisi pour l'incantation.

Le lanceur gagne la compétence « Récupération/3 ».

Le lanceur ne pourra récupérer que des gemmes de l'Élément choisi pour l'incantation.

Interdiction.

Neutre=2

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=FOI ou POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

La prochaine fois que la cible tentera d'incanter un sortilège ou d'appeler un miracle, elle subira un jet de Blessures (FOR=2X) avant l'amélioration de la maîtrise ou le renforcement du lien, X étant le nombre de gemmes de Mana ou de FT sacrifiées par la cible.

Lamentations de Danu.

Eau=2

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un guerrier de Danu ami

Durée : Instantané

La cible se métamorphose en Guerrier Spasme.

Maelström.

Air=1

Voie : Druidisme

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Placer une carte Confrontation sur le terrain.

Au moment où un combattant dont la Force est inférieure ou égale à X passe sur cette carte lors d'un assaut ou d'une poursuite, son mouvement est immédiatement stoppé.

Si la carte touche une carte représentant le sortilège Chaudron des abysses, les 2 sortilèges fusionnent (durée : Entretien/1) et leurs effets se cumulent sur chacune des cartes.

Main de braise.

Feu=2

Voie : Druidisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Pour le prochain jet de Blessures infligé par la cible en corps à corps, sa victime bénéficiera de RES-X (min RES = 1).

Onguent de soin.

Terre=1

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami Sonné ou en

Blessure légère

Durée : Instantané

La cible est de nouveau indemne.

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures graves ou supérieures.

Rage du guerrier.

Feu=3

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=2+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes.

Cela signifie qu'elle va pouvoir attaquer 2 fois un unique combattant lors de chaque d'armes.

Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Répit des intrépides.

Air=1

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Désengagement/3 ».

Rugissement primal.

Air=2

Voie : Druidisme

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis gagnent la compétence « Bravoure ».

Les combattants qui ne sont pas dotés de la Compétence « Furie guerrière » devront placer tous leurs dés en Attaque.

Sang de Danu.

Terre=2

Voie : Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence Puissance=3 et devient de Très grande taille.

Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.

Combattants ayant accès à la voie du Shamanisme :

- **Shaman**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, POU=4.
- **Enoch**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre (Sorcellerie), esprit de l'Eau, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Kyran (I)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kyran (II)**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Descendant des Ylliars (Solo - Loups d'Avaggdu)** : **Champion, Magicien** : le combattant gagne la compétence « Sélénite ».
- **Inspiration shamanique (Solo - Autre-Monde)** : **Magicien** : le combattant gagne la compétence « Récupération/X », X est égal au nombre de sorts (max=3) du magicien.
- **Lien Élémentaire (Solo - Autre-Monde)** : **Tous** : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 ».

Apparition funeste.

Eau=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=4+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 et perd un dé de combat.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Approbation des fondateurs.

Air=5

Voie : Shamanisme

Fréquence=Unique

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit une blessure Légère, qu'aucun effet de jeu ne peut prévenir ou réduire (cette blessure peut toutefois être soignée).

Avant le jet d'Incantation, choisissez l'un des effets suivants :

- **X=2+POU du lanceur : Ancêtre Magicien.**
Le lanceur gagne la compétence « Esprit des 4 Éléments primordiaux ».
- **X=4+DEF du lanceur : Ancêtre guerrier.**
Le lanceur gagne INI+1, ATT+2 et DEF+2.
- **X=9 : Ancêtre légendaire.** Le lanceur gagne la compétence « Soin/5 ». Au début de chaque phase de combat, tous les combattants ennemis à 10cm du lanceur subissent un jet de Blessures (FOR=0).

Cœur ardent.

Feu=1

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut relancer chacun de ses jets d'Attaque si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Cuirasse de Terre.

Terre=1+X

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES+1+2X (maximum X = 2).

Don Élémentaire.

Neutre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Les effets de ce sortilège dépendent de la nature des gemmes utilisées pour l'incantation.

- **Air** : la cible gagne INI+1.
- **Eau** : la cible gagne DEF+1.
- **Feu** : la cible gagne FOR+1.
- **Terre** : la cible gagne RES+1.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par partie sur la même cible, en choisissant à chaque fois un Élément différent, y compris lors du même tour.

Un même combattant peut bénéficier plusieurs fois des effets de ce sortilège, avec une limite d'une seule fois par Élément.

Enlisement.

Terre=3

Voie : Shamanisme, Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=3+INI de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.**La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.***Exposition de l'esprit.**

Neutre=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Spécial

*Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.**La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.***Feu dévorant.**

Feu=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Instantané

*Lancez 1d6 pour chaque combattant (à l'exception du lanceur) dans l'aire d'effet du sortilège. Sur '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=6).***Javelot de granit.**

Terre=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=1

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Le lanceur gagne l'arme de tir suivante : Javelot de granit, TIR=POU (utilisé pour le test d'Incantation), FOR=5, 15/30/45.**Après son premier tir, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Terre, il gagne alors la compétence « Tir supplémentaire/1 ».***Offrande sanglante.**

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané.

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un combattant ennemi. Si le jet de Blessure élimine le combattant ennemi, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.**Ce sort peut être lancé avec succès plusieurs fois par tour sur un même combattant.***Rafale.**

Air=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

*La cible doit effectuer un test d'Initiative (difficulté = résultat du test d'Incantation). En cas d'échec, le combattant est déplacé en ligne droite d'1d6cm dans la direction opposée au lanceur.**La cible se désengage automatiquement. Si la cible rencontre un obstacle, son mouvement est stoppé ; si cet obstacle est un combattant ennemi, alors il s'agit d'un Engagement.***Rage du guerrier.**

Feu=3

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=2+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes.**Cela signifie qu'elle va pouvoir attaquer 2 fois un unique combattant lors de chaque d'armes.**Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.*

Spectre de l'ambact.

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé de Défense supplémentaire. Ce dé est indépendant du combattant et s'applique même si la cible ne peut normalement placer aucun dé en Défense. Ce dé possède une DEF=4 qui ne peut être modifiée par aucun effet de jeu. Ce dé ne peut pas être utilisé pour effectuer une Défense soutenue. Ce dé ne peut pas servir pour gagner un dé d'Attaque, quelque soit l'effet de jeu.

Téléportation mineure.

Air=2

Voie : Shamanisme, Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que si le lanceur est libre de tout contact ennemi.

Le lanceur est déplacé vers un point du champ de bataille sur lequel il possède une ligne de vue.

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Si le lanceur ne bénéficie pas de la compétence « Vol », il doit cibler un point au palier 0.

Tempête Élémentaire.

Air=1, Eau=1, Feu=1, Terre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 40cm

Durée : Instantané

Toutes les réserves de Mana sont ramenées à 0 (sauf celle du lanceur).

Ce sortilège ne nécessite aucune Ligne de vue.

Ce sortilège ne peut pas être absorbé.

Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.

Combattants ayant accès à la voie de la Sorcellerie :

- **Enoch**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre (Shamanisme), esprit de l'Eau, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Malal**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre (Noire), guerrier-mage, POU=5.
- **Descendant des Ylliars (Solo - Loups d'Avaggdu)** : **Champion, Magicien** : le combattant gagne la compétence « Sélénite ».
- **Inspiration shamanique (Solo - Autre-Monde)** : **Magicien** : le combattant gagne la compétence « Récupération/X », X est égal au nombre de sorts (max=3) du magicien.
- **Lien Élémentaire (Solo - Autre-Monde)** : **Tous** : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 ».

Alanguissement.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté= ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/2

La cible gagne FOR-1 et RES-1 et ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Apathie fatale.

Air=2

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées. Cet effet ne fonctionne pas sur les éventuelles charges subies avant l'incantation de ce sortilège.

Atrophie musculaire.

Neutre=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (un Sonné devient Rien, une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure critique devient grave, un Tué net devient critique).

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Étreinte de l'éthétré.

Air=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté= X+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X est le nombre de combattants ennemis (cible comprise) à 5cm ou moins de la cible.

La cible gagne MOU=5.

Exposition de l'âme.

Air=X (minimum = 0)

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Entretien/1

La cible devient un Champion et gagne la compétence « Juste » ainsi que les compétences correspondant à son type : « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Coup de maître/0 », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée ».

Lancez 1d6, ajoutez X au résultat :

- ‘1’ : la cible est Tuée net.
- ‘2’ : la cible encaisse une blessure Critique.
- ‘3’ : la cible encaisse une blessure Grave.
- ‘4’ : la cible encaisse une blessure Légère.
- ‘5’ : la cible subit un Sonné.
- ‘6’ ou plus : rien de particulier.

Fatalité.

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Le lanceur choisit une caractéristique de la cible.

Le prochain jet de d6 de la cible relatif à cette caractéristique sera automatiquement un résultat naturel de ‘1’, quel que soit le nombre de d6 lancé lors de ce jet.

Frappe impulsive.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un troll ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Chaque fois que la cible subit un jet de Blessures lors d'un combat, elle gagne immédiatement un dé d'attaque.

Force des 4 vents.

Air=X

Voie : Sorcellerie, Cabale

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

Piège des vents.

Air=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=2+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue et perd l'usage des compétences « Ambidextre » et « Contre-attaque ».

Présence.

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

*Le lanceur gagne PEUR=POU+3.***Rafale de corail.**

Neutre=2

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible et tous les combattants en contact avec elle gagnent RES-2 (minimum : RES=1).

Séduction voluptueuse.

Neutre=5

Voie : Sorcellerie, Noire

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action. Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquérir des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Souffle puissant.

Air=1

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Volonté du stratège.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui est immédiatement activée, puis retirée de la séquence d'activation.

Faction : Kel-An-Tiraidh.

Guerriers de la Déesse-Terre (affiliation) : le combattant bénéficie de la compétence « Fanatisme » s'il est dans l'aura de foi d'un fidèle de Danu.
Les fidèles de Danu gagnent la compétence « Fanatisme ».

Fidèle de la Déesse-Terre (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Sang de Cernunnos (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Amant de Danu (Solo) : Guerrier de Danu (2PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Cerf de Kel-An-Tiraidh (Solo) : Chasseur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Fille de Danu (Solo) : Fianna (8PA) : le combattant gagne les compétences « Moine-guerrier » et « Dévot de Danu/10 » et FOI=1/1/0.

Limité à 1 par tranche de 100PA. Interdit aux Champions.

Fils de Danu (Solo) : Minotaure (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Combattants affiliés

- Archer.
- Chasseur (A & B).
- Chasseur cornu, *chasseur*.
- Dresseur d'auroch.
- Eubage.
- Fianna.
- Gardien de la lande.
- Guerrier (épée & hache).
- Guerrier de Danu (A & B).
- Guerrier fureur.
- Minotaure.
- Minotaure des plaines, *minotaure*.
- Minotaure keltois, *minotaure*.
- Musicien & Porte-étendard.
- Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
- Oracle de Danu.
- Shaman.
- Vétéran (épée & hache).

- Arnwaël, *fianna*.
- Conan mac Syrō.
- Crôn (II).
- Drac mac Syrō.
- Gorbonian.
- Gwenlaën, *fianna*.
- Koren, *guerrier spasme*.
- Malek (I & II).
- Markhan.
- Orhain (I & II).
- Tanath, *chasseur*.
- Thorgrim, *minotaure*.
- Undraël (I & II), *fianna*.
- Viraë, *fianna*.
- Sinshera.

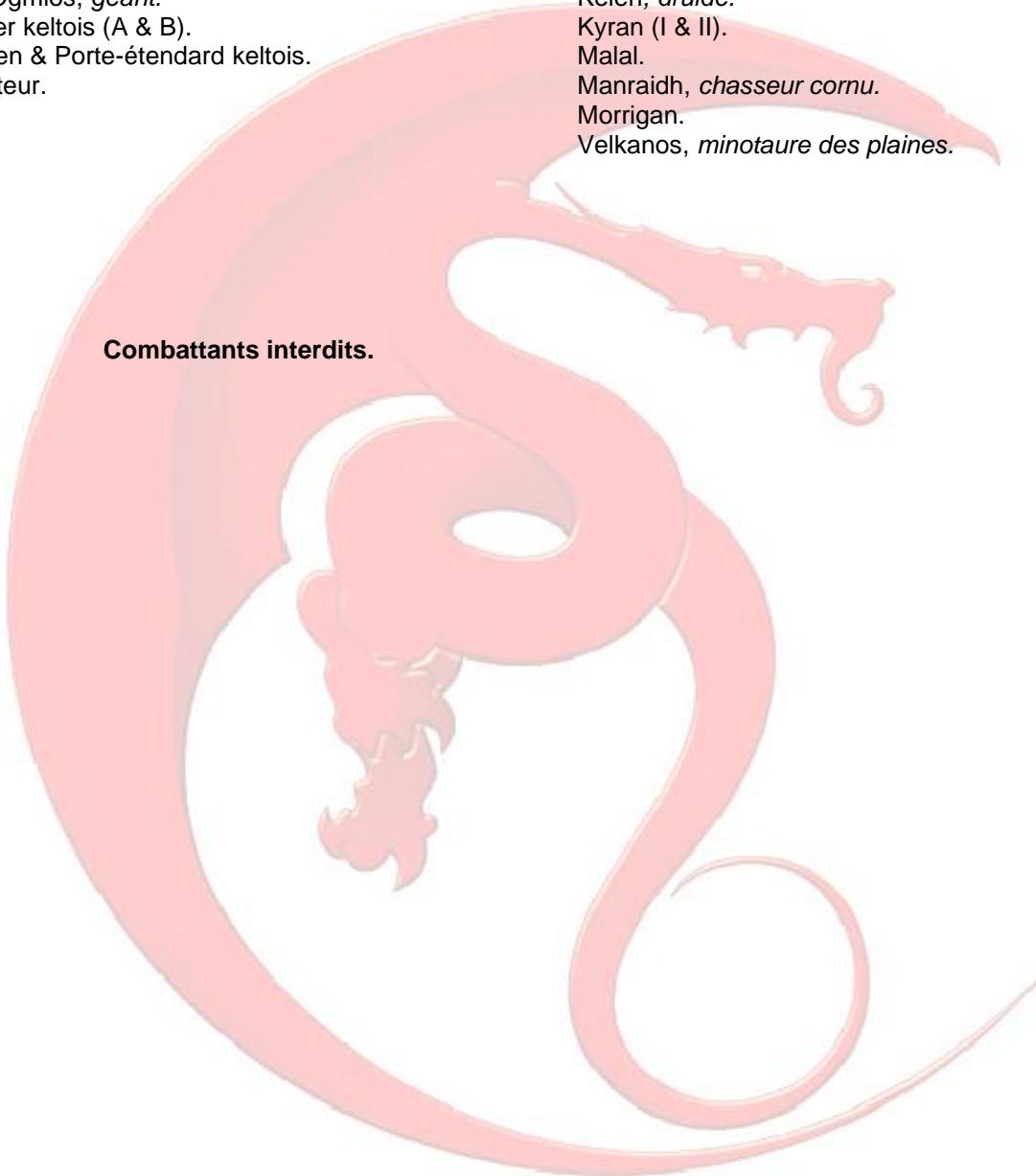
Combattants limités (+1PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Archer centaure, *centaure*.
Archer keltois.
Barbare (A, B, C & D), *géant*.
Centaure.
Centaure de Murgan, *centaure*.
Centaure Sessair, *centaure*.
Druide (A & B).
Fils d'Ogmios, *géant*.
Guerrier keltois (A & B).
Musicien & Porte-étendard keltois.
Protecteur.

Argaël, *centaure*.
Baal (I & II), *centaure*.
Bragh an Scâthar, *géant*.
Crôn (I).
Enoch, *shaman*.
Hogarth.
Hurthak, *protecteur*.
Kelen, *druide*.
Kyran (I & II).
Malal.
Manraigd, *chasseur cornu*.
Morrigan.
Velkanos, *minotaure des plaines*.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Autre-Monde.

Royaumes Élémentaires (affiliation) : si un Élémentaire (ou plus, tous les bonus sont cumulatifs) est présent sur la table, le combattants gagne :

- FOR+1 si c'est un élémentaire de Feu.
- RES+1 si c'est un élémentaire de Terre.
- DEF+1 si c'est un élémentaire d'Eau.
- INI+1 si c'est un élémentaire d'Air.

Lien Élémentaire (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 ».

Parent-Esprit (Solo) : Champion, Mage (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X », selon l'élément choisis au départ :

- *Air* :INI, ATT.
- *Eau* :DEF, RES.
- *Feu* :ATT, FOR.
- *Terre* :FOR, RES.

X=1. La valeur de X augmente de +1 pour chaque Élémentaire présent à 20cm (+2 si c'est l'Élémentaire de l'Élément choisi) avec un maximum de 3.

Arme Élémentaire (Solo) : Tireur (2/3PA) : le combattant gagne FORTIR+3.

Inspiration shamanique (Solo) : Magicien (2/3 PA) : le combattant gagne la compétence « Récupération/X », X est égal au nombre de sorts (max=3) du magicien.

Talisman des royaumes (Solo) : Guerrier fureur (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/4 ».

Vétéran des multiples Royaumes (Solo) : Vétéran (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Combattants affiliés.

Archer.
Druide (A & B).
Gardien de la lande.
Guerrier (épée & hache).
Guerrier fureur.
Musicien & Porte-étendard.
Shaman.
Vétéran (épée & hache).

Enoch, *shaman*.
Hogarth.
Kelen, *druide*.
Kyran (I & II).
Malal.
Malek (I), *guerrier fureur*.
Markhan.
Meghan.

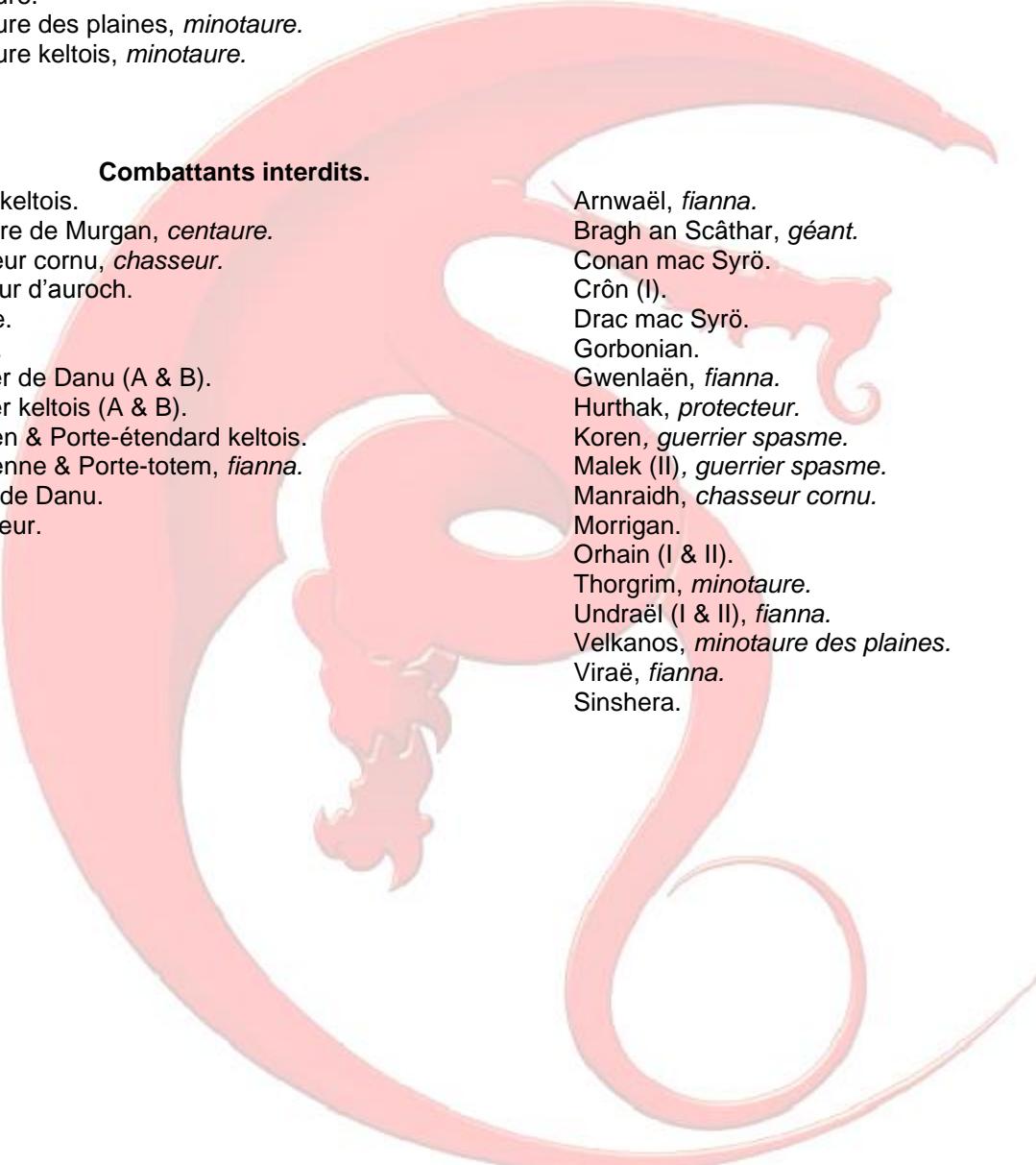
Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Archer centaure, *centaure*.
 Barbare (A, B, C & D), *géant*.
 Centaure.
 Centaure Sessair, *centaure*.
 Chasseur (A & B).
 Fils d'Ogmios, *géant*.
 Minotaure.
 Minotaure des plaines, *minotaure*.
 Minotaure keltois, *minotaure*.

Argaël, *centaure*.
 Baal (I & II), *centaure*.
 Crôn (II).
 Tanath, *chasseur*.

Combattants interdits.

Archer keltois.
 Centaure de Murgan, *centaure*.
 Chasseur cornu, *chasseur*.
 Dresseur d'auroch.
 Eubage.
 Fianna.
 Guerrier de Danu (A & B).
 Guerrier keltois (A & B).
 Musicien & Porte-étendard keltois.
 Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
 Oracle de Danu.
 Protecteur.



Arnwaël, *fianna*.
 Bragh an Scâthar, *géant*.
 Conan mac Syrö.
 Crôn (I).
 Drac mac Syrö.
 Gorbonian.
 Gwenlaën, *fianna*.
 Hurthak, *protecteur*.
 Koren, *guerrier spasme*.
 Malek (II), *guerrier spasme*.
 Manraidh, *chasseur cornu*.
 Morrigan.
 Orhain (I & II).
 Thorgrim, *minotaure*.
 Undraël (I & II), *fianna*.
 Velkanos, *minotaure des plaines*.
 Viraë, *fianna*.
 Sinshera.

Faction : Clan du corbeau.

Guerriers du corbeau (affiliation) : le combattant gagne COU+1 et DIS+1.

Tueur de non-morts (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Paladin de Danu (Solo) : Champion (9PA) : le combattant gagne DEF+2 et la compétence « Armure sacrée ».

Fille de Kaïber (Solo) : Fianna (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Serre du rapace (Solo) : Chasseur (1/2PA) : lors de chaque jet de Blessures au Corps-à-corps occasionnant une Blessure exceptionnelle, la cible de ce jet bénéficie de RES/2.

Tête brûlée (Solo) : Vétéran, Guerrier fureur (2/3PA) : le combattant gagne RES+1 pour chaque combattant ennemi au contact.

Veilleur des murs (Solo) : Archer (2PA) : le combattant gagne la compétence « Visée ».

Combattants affiliés.

Archer.
Chasseur (A & B).
Chasseur cornu, *chasseur*.
Fianna.
Gardien de la lande.
Guerrier fureur.
Musicien & Porte-étandard.
Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
Vétéran (épée & hache).

Arnwaël, *fianna*.
Gwenlaën, *fianna*.
Hogarth.
Malek (I), *guerrier fureur*.
Manraidh, *chasseur cornu*.
Morrigan.
Tanath, *chasseur*.
Undraël (I & II), *fianna*.
Viraë, *fianna*.
Sinshera.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Barbare (A, B, C & D), *géant*.
Druide (A & B).
Eubage.
Fils d'Ogmios, *géant*.
Guerrier (épée & hache).
Oracle de Danu.
Protecteur.
Shaman.

Conan mac Syrö.
Crôn (II).
Drac mac Syrö.
Enoch, *shaman*.
Gorbonian.
Kyran (I).
Markhan.
Orhain (I).

Combattants interdits.

Archer centaure, *centaure*.
Archer keltois.
Centaure.
Centaure de Murgan, *centaure*.
Centaure Sessair, *centaure*.
Dresseur d'auroch.
Guerrier de Danu (A & B).
Guerrier keltois (A & B).
Minotaure.
Minotaure des plaines, *minotaure*.
Minotaure keltois, *minotaure*.
Musicien & Porte-étendard keltois.

Argaël, *centaure*.
Baal (I & II), *centaure*.
Bragh an Scâthar, *géant*.
Crôn (I).
Hurthak, *protecteur*.
Kelen, *druide*.
Koren, *guerrier spasme*.
Kyran (II).
Malal.
Malek (II), *guerrier spasme*.
Orhain (II).
Thorgrim, *minotaure*.
Velkanos, *minotaure des plaines*.



Faction : Gardiens du Scâth.

Tribu des ombres (affiliation) : le combattant gagne RES+2 jusqu'à la fin du tour s'il utilise la Furie guerrière.

Hurlement d'outre-tombe (Solo) : **Tous (3/4PA)** : le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/8 ».

Héros du Scâth (Solo) : **Champion (X PA)** : le combattant gagne les compétences « Ethéré » et Immunité/Peur » et perd l'usage d'un éventuel « Commandement/X ». X=20% de la valeur stratégique du personnage (calculé après tous les autres ajouts).

Berserker (Solo) : **Guerrier fureur (4/6PA)** : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Destin funeste (Solo) : **Géant (1PA)** : le combattant gagne la compétence « Désespéré ».

Gardien du passage (Solo) : **Vétéran (4/6PA)** : le combattant gagne DEF+1 et la compétence « Inébranlable ».

Veilleur des tombes (Solo) : **Régulier (3PA)** : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Combattants affiliés.

Barbare (A, B, C & D), géant.
Fils d'Ogmios, géant.
Guerrier (épée & hache).
Guerrier fureur.
Musicien & Porte-étandard.
Vétéran (épée & hache).

Bragh an Scâthar, géant.
Conan mac Syrö.
Drac mac Syrö.
Gorbonian.
Malek (I), guerrier fureur.
Markhan.
Undraël (I & II), fianna.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Druide (A & B).
Eubage.
Fianna.
Guerrier de Danu (A & B).
Minotaure.
Minotaure des plaines, minotaure.
Minotaure keltois, minotaure.
Musicienne & Porte-totem, fianna.
Oracle de Danu.
Protecteur.
Shaman.

Arnwaël, fianna.
Crôn (II).
Enoch, shaman.
Gwenlaën, fianna.
Koren, guerrier spasme.
Kyran (I).
Malal.
Malek (II), guerrier spasme.
Orhain (I).
Viraë, fianna.
Sinshera.

Combattants interdits.

Archer.
Archer centaure, *centaure*.
Archer keltois.
Centaure.
Centaure de Murgan, *centaure*.
Centaure Sessair, *centaure*.
Chasseur (A & B).
Chasseur cornu, *chasseur*.
Dresseur d'auroch.
Gardien de la lande.
Guerrier keltois (A & B).
Musicien & Porte-étendard keltois.

Argaël, *centaure*.
Baal (I & II), *centaure*.
Crôn (I).
Hogarth.
Hurthak, *protecteur*.
Kelen, *druide*.
Kyran (II).
Manraidh, *chasseur cornu*.
Morrigan.
Orhain (II).
Tanath, *chasseur*.
Thorgrim, *minotaure*.
Velkanos, *minotaure des plaines*.



Faction : Horde de Murgan.

Légendes (affiliation) : les combattants affiliés coûtent -4PA.

Conteur (Solo) : Tous (9PA) : le combattant gagne POU=3 et les compétences « Guerrier-mage » et « Initié des 4 Éléments primordiaux/Druidisme ».
Limité à 1 par tranche de 100PA. Interdit aux Champions.

Sang d'ogmios (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne COU+1, DIS+1 et la compétence « Commandement/10 ».
 $X = COU + DIS$.

Cavalerie légendaire (Solo) : Centaure (6/9PA) : le combattant gagne la compétence « Destrier ».

Gardien des anciennes lois (Solo) : Minotaure (4PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Humanophobe (Solo) : Géant (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».

Sang de Kel (Solo) : Fils d'Ogmios (4PA) : le combattant gagne la compétence « Régénération/5 ».

Combattants affiliés (-4PA pour la troupe, -4PA pour les Champions).

Archer centaure, *centaure*.
Barbare (A, B, C & D), *géant*.
Centaure.
Centaure de Murgan, *centaure*.
Centaure Sessair, *centaure*.
Fils d'Ogmios, *géant*.
Minotaure.
Minotaure des plaines, *minotaure*.
Minotaure keltois, *minotaure*.

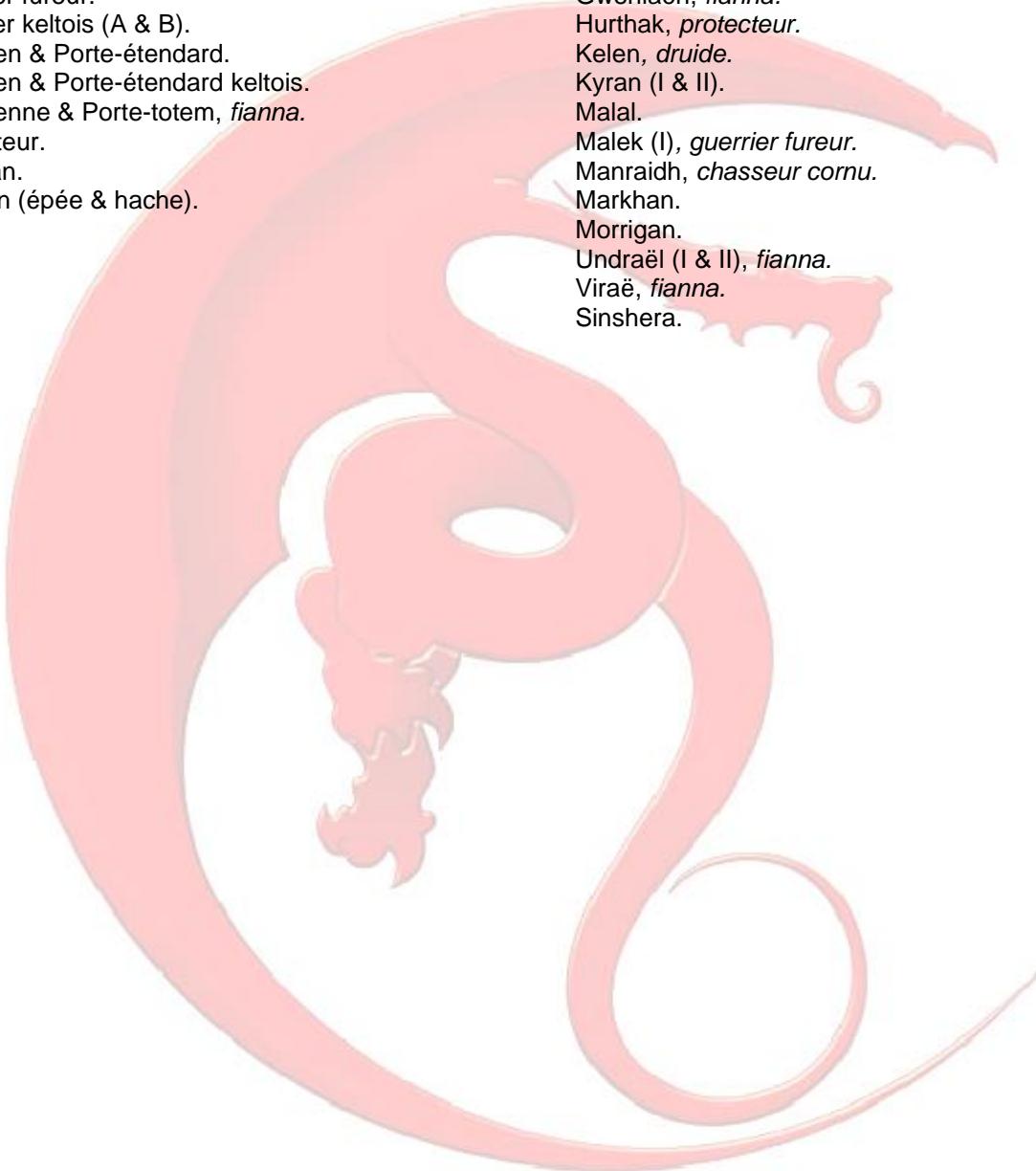
Argaël, *centaure*.
Baal (I & II), *centaure*.
Bragh an Scâthar, *géant*.
Thorgrim, *minotaure*.
Velkanos, *minotaure des plaines*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseur (A & B).
Chasseur cornu, *chasseur*.
Dresseur d'auroch.
Eubage.
Guerrier de Danu (A & B).
Oracle de Danu.

Hogarth.
Koren, *guerrier spasme*.
Malek (II), *guerrier spasme*.
Orhain (I & II).
Tanath, *chasseur*.

Combattants interdits.

- 
- Archer.
Archer keltois.
Druide (A & B).
Fianna.
Gardien de la lande.
Guerrier (épée & hache).
Guerrier fureur.
Guerrier keltois (A & B).
Musicien & Porte-étendard.
Musicien & Porte-étendard keltois.
Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
Protecteur.
Shaman.
Vétéran (épée & hache).
- Arnwaël, *fianna*.
Conan mac Syrö.
Crôn (I & II).
Drac mac Syrö.
Enoch, *shaman*.
Gorbonian.
Gwenlaën, *fianna*.
Hurthak, *protecteur*.
Kelen, *druide*.
Kyran (I & II).
Malal.
Malek (I), *guerrier fureur*.
Manraidh, *chasseur cornu*.
Markhan.
Morrigan.
Undraël (I & II), *fianna*.
Viraë, *fianna*.
Sinshera.

Faction : Loups d'Avaggdu.

Instinct du prédateur (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Tueur né » et perdent la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Loups d'Avaggdu (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Wolfen (uniquement les troupiers affiliés de la meute des Collines du crépuscule, pas de Champions).
Le commandement des Champions Sessairs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Sessair ou Wolfen).

Sélection naturelle (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fléau/X ».
X est le combattant ennemi dont la valeur stratégique est la plus faible au début du tour (à choisir s'il y a plusieurs types de combattants différents).

Descendant des Ylliars (Solo) : Champion, Magicien (4PA) : le combattant gagne la compétence « Sélénite ».

Assoiffé (Solo) : Centaure (3PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Berserker (Solo) : Gardien de la lande (6PA) : le combattant gagne ATT+1, FOR+2, DEF+1, RES+1, COU+1 et la compétence « Tir d'assaut ».

Cri de Lune (Solo) : Chasseur (4/7PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Féroce du loup (Solo) : Régulier (5PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Combattants affiliés.

Centaure.
Centaure Sessair, *centaure*.
Chasseur (A & B).
Druide (A & B).
Eubage.
Gardien de la lande.
Guerrier (épée & hache).
Musicien & Porte-étendard.
Shaman.

Argaël, *centaure*.
Baal (I & II), *centaure*.
Enoch, *shaman*.
Kyran (I).
Malal.
Markhan.
Orhain (I & II).
Tanath, *chasseur*.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Archer.
 Archer centaure, *centaure*.
 Dresseur d'auroch.
 Fianna.
 Guerrier fureur.
 Minotaure.
 Minotaure des plaines, *minotaure*.
 Minotaure keltois, *minotaure*.
 Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
 Vétéran (épée & hache).

Arnwaël, *fianna*.
 Conan mac Syrō.
 Drac mac Syrō.
 Gorbonian.
 Gwenlaën, *fianna*.
 Hogarth.
 Malek (I), *guerrier fureur*.
 Undraël (I & II), *fianna*.
 Viraë, *fianna*.
 Sinshera.

Combattants interdits.

Archer keltois.
 Barbare (A, B, C & D), *géant*.
 Centaure de Murgan, *centaure*.
 Chasseur cornu, *chasseur*.
 Fils d'Ogmios, *géant*.
 Guerrier de Danu (A & B).
 Guerrier keltois (A & B).
 Musicien & Porte-étandard keltois.
 Oracle de Danu.
 Protecteur.

Bragh an Scâthar, *géant*.
 Crôn (I & II).
 Hurthak, *protecteur*.
 Kelen, *druide*.
 Koren, *guerrier spasme*.
 Kyran (II).
 Malek (II), *guerrier spasme*.
 Manraigdh, *chasseur cornu*.
 Morrigan.
 Thorgrim, *minotaure*.
 Velkanos, *minotaure des plaines*.

Faction : Réfugiés de Drac.

Survivant (affiliation) : le combattant bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » s'il utilise la Furie guerrière.

Gardes-frontières (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants d'Alahan (uniquement les troupiers affiliés à la baronne de Laverne, pas de Champions).

Le commandement des Champions Sessairs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Sessair ou Alahan).

Nomade (Solo) : Tous (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Endurance ».

Chef de guerre (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Stratège ».

Vétéran endurci (Solo) : Vétéran (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Berserker (Solo) : Guerrier fureur (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Chasseur des plaines (Solo) : Gardien de la lande (2PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Coureur des plaines (Solo) : Chasseur (5/8PA) : le combattant gagne la compétence « Rapidité ».

Combattants affiliés.

Archer keltois.

Chasseur (A & B).

Chasseur cornu, *chasseur*.

Gardien de la lande.

Guerrier fureur.

Guerrier keltois (A & B).

Musicien & Porte-étendard keltois.

Protecteur.

Shaman.

Vétéran (épée & hache).

Conan mac Syrö.

Crôn (I & II).

Drac mac Syrö.

Gorbonian.

Hogarth.

Hurthak, *protecteur*.

Kyran (I & II).

Malal.

Malek (I), *guerrier fureur*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Archer.
 Druide (A & B).
 Eubage.
 Fianna.
 Guerrier (épée & hache).
 Guerrier de Danu (A & B).
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicienne & Porte-totem, *fianna*.
 Oracle de Danu.

Arnwaël, *fianna*.
 Enoch, *shaman*.
 Gwenlaën, *fianna*.
 Kelen, *druide*.
 Malek (II), *guerrier spasme*.
 Manraigdh, *chasseur cornu*.
 Markhan.
 Morrigan.
 Orhain (I & II).
 Tanath, *chasseur*.

Combattants interdits.

Archer centaure, *centaure*.
 Barbare (A, B, C & D), *géant*.
 Centaure.
 Centaure Sessair, *centaure*.
 Centaure de Murgan, *centaure*.
 Dresseur d'auroch.
 Fils d'Ogmios, *géant*.
 Minotaure.
 Minotaure des plaines, *minotaure*.
 Minotaure keltois, *minotaure*.

Argaël, *centaure*.
 Baal (I & II), *centaure*.
 Bragh an Scâthar, *géant*.
 Koren, *guerrier spasme*.
 Undraël (I & II), *fianna*.
 Thorgrim, *minotaure*.
 Velkanos, *minotaure des plaines*.
 Viraë, *fianna*.
 Sinshera.

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.

2020/12/17 ; page 5 : création du profil **Dresseur d'auroch**.

2020/11/04 ; page 15 : suppression du profil **Malal, d'Aran**.

2020/11/02 ; page 8 : modification du profil **Sinshera** : gagne la compétence « Charge bestiale ».

2020/04/04 ; page 44 : création de la section '**Suivi des modifications**'.