

Sommaire.

| | |
|---|----|
| Liste des coûts des combattants individuels. | 2 |
| Liste des coûts des Champions. | 3 |
| Informations sur les keltois du clan d'Aran. | 4 |
| Profils détaillés des troupiers. | 5 |
| Profils détaillés des Champions guerriers. | 6 |
| Profils détaillés des Magiciens. | 7 |
| Profils détaillés des Fidèles. | 8 |
| Profils détaillés des Seigneurs des batailles. | 9 |
| Liste des artefacts réservés aux combattants keltois du clan d'Aran. | 10 |
| Liste des miracles du culte de ??? | 11 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Cabale. | 12 |
| Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme. | 15 |
| Suivi des modifications. | 18 |

© 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 keltois : 10PA.

Guerrier keltois (A) et (B) : 8PA.

Maudit (épée) : 27PA.

Maudit (hache) : 29PA.

Maudit (masse) : 26PA.

Minotaure des plaines : 61PA.

Minotaure keltois : 72PA.

Musicien et Porte-étendard keltois : 11PA.



Liste des coûts des Champions.

Crôn (I) : 46PA.
Drac mac Syrö : 259PA.
Kyran (I) : 42PA.
Kyran (II) : 58PA.
Lenaïc : 87PA.



Informations sur les keltois du clan d'Aran.

Les Éléments de prédilection des magiciens d'Aran sont l'**Air** et l'**Eau**.

Les Éléments interdits aux magiciens d'Aran sont le **Feu** et la **Lumière**.

Les barbares keltois du clan d'Aran (**Hibou**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Gobelins de No-Dan-Kar.
- Nains de Tir-Nâ-Bor
- Orques du Bran-Ô-Kor.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Erhÿl, 63PA, Daïkinees.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.

Voie de base des GM : cabale

Voie de base des MP : shamanisme

Compétences de base des spectres : MV+éthéré

Compétence d'armée des vivants : inébranlable

Profils détaillés des troupiers.

Archer keltois.

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

Guerrier keltois (A).

10 - 3 - 2/5 - 2/4 - 3/1
 Furie guerrière.
 Régulier/3 keltois. Taille moyenne.
 8 PA

Guerrier keltois (B).

10 - 3 - 2/6 - 2/3 - 3/1
 Furie guerrière.
 Régulier/3 keltois. Taille moyenne.
 8 PA

Maudit (épée), spectre.

7,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - -7/-
 Éthéré, Mort-vivant, Parade.
 (Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)
 Vétéran/3 keltois d'Aran. Taille moyenne.
 27 PA

Maudit (hache), spectre.

7,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - -7/-
 Éthéré, Mort-vivant, Coup de maître/1.
 (Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)
 Vétéran/3 keltois d'Aran. Taille moyenne.
 29 PA

Maudit (masse), spectre.

7,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - -7/-
 Éthéré, Mort-vivant, Charge bestiale.
 (Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)
 Vétéran/3 keltois d'Aran. Taille moyenne.
 26 PA

Minotaure des plaines, minotaure.

15 - 3 - 5/12 - 4/10 - -7/0
 Furie guerrière, Charge bestiale.
 Créature/1 keltoise. Grande taille.
 61 PA

Minotaure keltois, minotaure.

15 - 2 - 5/14 - 3/11 - -8/1
 Furie guerrière, Charge bestiale.
 Créature/1 keltoise. Grande taille.
 72 PA

Musicien keltois.

10 - 3 - 2/5 - 2/3 - 3/1
 Furie guerrière, Musicien/10.
 Régulier/3 keltois. Taille moyenne.
 11 PA

Porte-étendard keltois.

10 - 3 - 2/4 - 2/3 - 3/1
 Furie guerrière, Étendard/10.
 Régulier/3 keltois. Taille moyenne.
 11 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

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

Lenaïc, d'Aran.

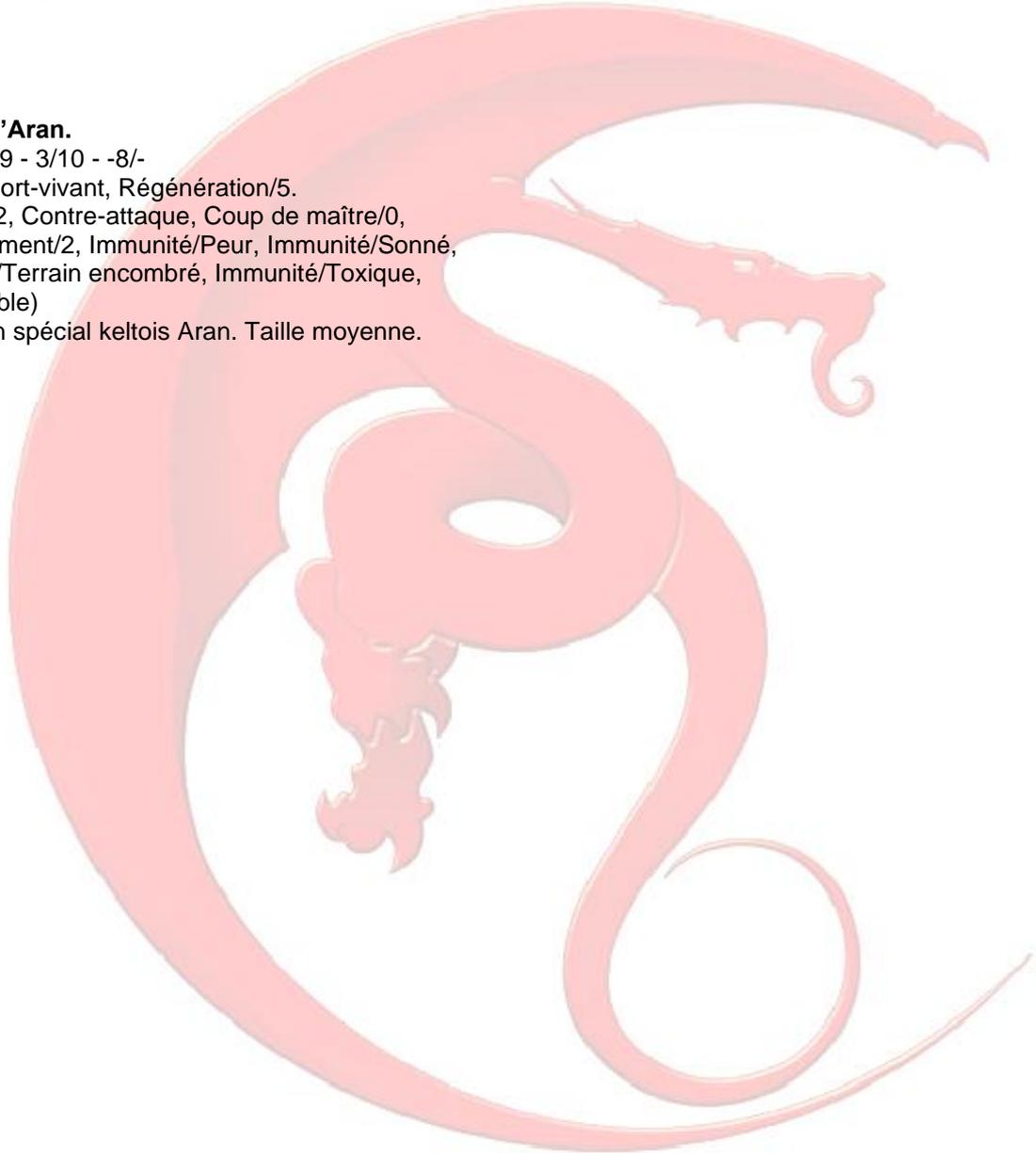
10 - 4 - 6/9 - 3/10 - -8/-

Ethéré, Mort-vivant, Régénération/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Sonné,
Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique,
Inébranlable)

Champion spécial keltois Aran. Taille moyenne.

87 PA



Profils détaillés des Magiciens.

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.

Adeptes des 4 Éléments primordiaux /Shamanisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte keltois. Taille moyenne.

58 PA



Profils détaillés des Fidèles.



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,
Mercenaire.

(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 du clan d'Aran.

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.

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.

Réservé aux Magiciens.



Liste des miracles du culte de ???.

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.

Liste des sortilèges de la voie de la Cabale.

Combattants ayant accès à la voie de la Cabale :

- **Shaman**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, POU=4.
- **Kyran (I)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=4.

Appel du sang.

Eau=3

Voie : Hurllements, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

Bouclier ténébreux mineur.

Ténèbres=3

Voie : Cabale

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Spécial

Tout combattant qui entre ou sort du bouclier, par quelque effet de jeu que ce soit, subit un jet de Blessures (FOR=X).

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

Brasier sacrificiel.

Feu=2

Voie : Cabale, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible désigne un combattant ennemi en contact avec elle. Ces 2 combattants effectuent un test de Discipline en opposition :

- *Si la cible remporte ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=5+FOR de la cible).*
- *Si la cible perd ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=FOR de la cible).*

La cible est immédiatement retirée de la partie.

Ce sortilège ne peut pas cibler un combattant possédant la compétence « Construct », « Immunité/Feu » ou « Mort-vivant ».

Châtiment des hérétiques.

Neutre=2

Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la cible lors d'un corps à corps.

Dégénérescence.

Ténèbres=1

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

- *X=7 : La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».*
- *X=8 : La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».*
- *X=9 : La cible gagne la compétence « Éphémère/3 ».*

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.*

Forge défunte.

Ténèbres=1+X (maximum X = 2)

Voie : Cabale, Nécromancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être incanté que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier. Si la cible possède plusieurs équipements, un seul d'entre eux doit être choisi.

- *Sur un combattant possédant une "Armure noire", celui-ci gagne RES+1+2X.*
- *Sur un combattant possédant une "Arme noire", celui-ci gagne FOR+1+2X.*
- *Sur un combattant possédant une "Arme de tir noire", celle-ci gagne FORTIR+1+2X.*

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements "Noirs" pour un coût de +2PA chacun.

Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Frappe du démon.

Terre=1

Voie : Cabale, Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Avant chaque test d'Attaque de la cible, le joueur qui la contrôle doit annoncer un chiffre X entre '1' et '6'. Si le résultat du dé pour ce test est supérieur ou égal à X et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures est résolu avec FOR+X.

Fureur des âmes.

Air=2

Voie : Cabale

Fréquence=2

Difficulté=4+FOI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un fidèle

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible appelle un miracle.

L'appel est un échec automatique.

Le lanceur récupère immédiatement X gemmes d'Air, X étant le nombre total de FT dépensés par la cible pour appeler le miracle.

Golem tellurique mineur.

Terre=4

Voie : Cabale

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Entretien/2

Un golem tellurique mineur est invoqué.

Golem tellurique mineur.

10 - 1 - 3/7 - 4/9 - -7/-

Brute épaisse, Construct, Dur à cuire.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature neutre. Grande taille.

(48 PA)

Lames affamées.

Neutre=2

Voie : Cabale, Technomancie

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Mort hurlante.

Ténèbres=3

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=9).

Si la cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si la nouvelle cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un 3ème combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).

Ce sortilège ne peut pas blesser de 4^{ème} combattant.

Mot de douleur.

Ténèbres=2

Voie : Cabale

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Si la cible est indemne ou en Blessure légère, elle subit les pénalités d'une Blessure grave.

Si la cible est en Blessure grave, elle bénéficie de MOU-5.

Si la cible est en Blessure critique, elle bénéficie de MOU=0.

Renielement occulte.

Eau=2

Voie : Cabale

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un fidèle ennemi

Durée : Entretien/1

La cible gagne INI-1, FOR-1 et RES-1.

Le lanceur gagne INI+1, FOR+1 et RES+1.

Souffle ardent.

Feu=2+X

Voie : Cabale

Fréquence=1

Difficulté=7+X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Spécial

Durée : Entretien/X

Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation.

Placez X cartes de Confrontation sur le terrain. Ces cartes doivent être en contact les unes avec les autres, l'une d'entre elle au minimum doit être au contact du lanceur.

Tout combattant situé (même partiellement) sous une carte au moment de l'incantation ou au début d'une phase d'Entretien subit une blessure Légère.

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.

Combattants ayant accès à la voie du Shamanisme :

- **Shaman**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, POU=4.
- **Kyran (I)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kyran (II)**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=5.

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.

Enlissement.

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, quel que 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.

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.

2021/02/21 : page 5, création du profil **Maudit (épée)**, spectre.

2021/02/21 : page 5, création du profil **Maudit (hache)**, spectre.

2021/02/21 : page 5, création du profil **Maudit (masse)**, spectre.

2020/10/27 : page 4, finalisation des alliances & Éléments.

2020/10/27 : page 12, ajout du grimoire de Cabale.

2020/10/27 : page 15, ajout du grimoire de Shamanisme.

2020/09/07 : création de l'armée.