

Sommaire.

Sommaire.....	1
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 ???.....	12
Suivi des modifications.....	13

© 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.

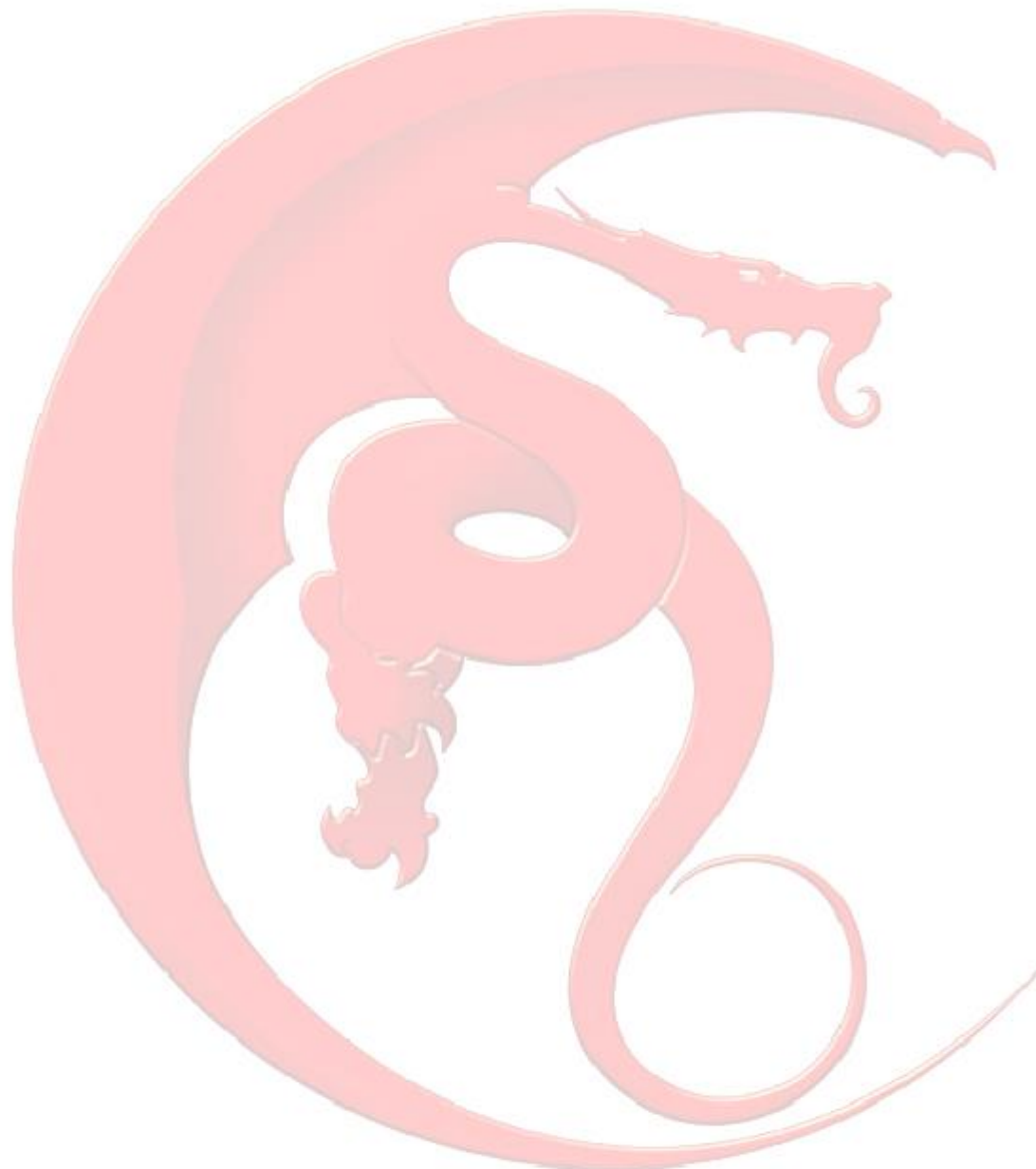
Archer keltois : 10PA.

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

Minotaure des plaines : 61PA.

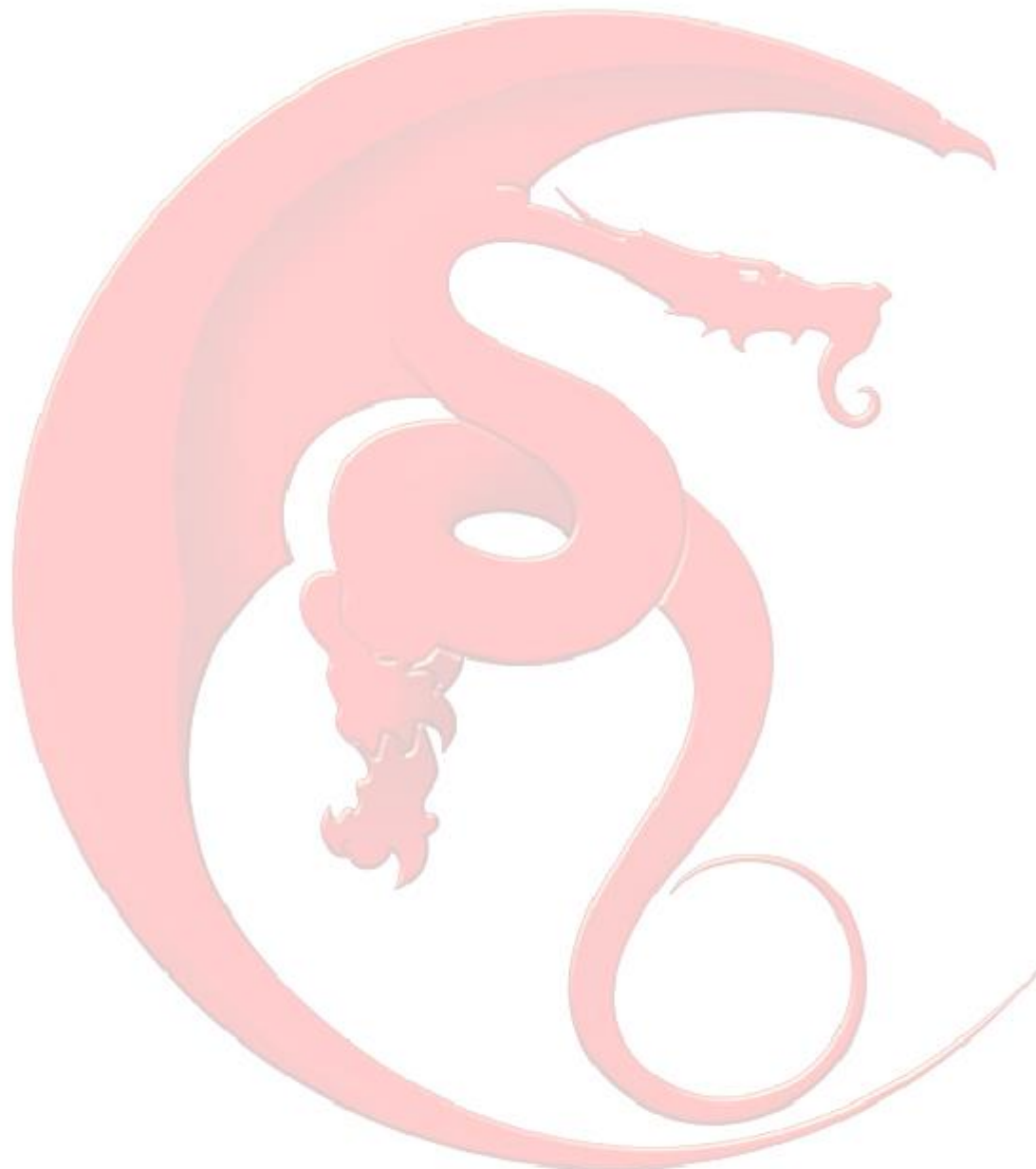
Minotaure keltois : 72PA.

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 les **Ténèbres**.

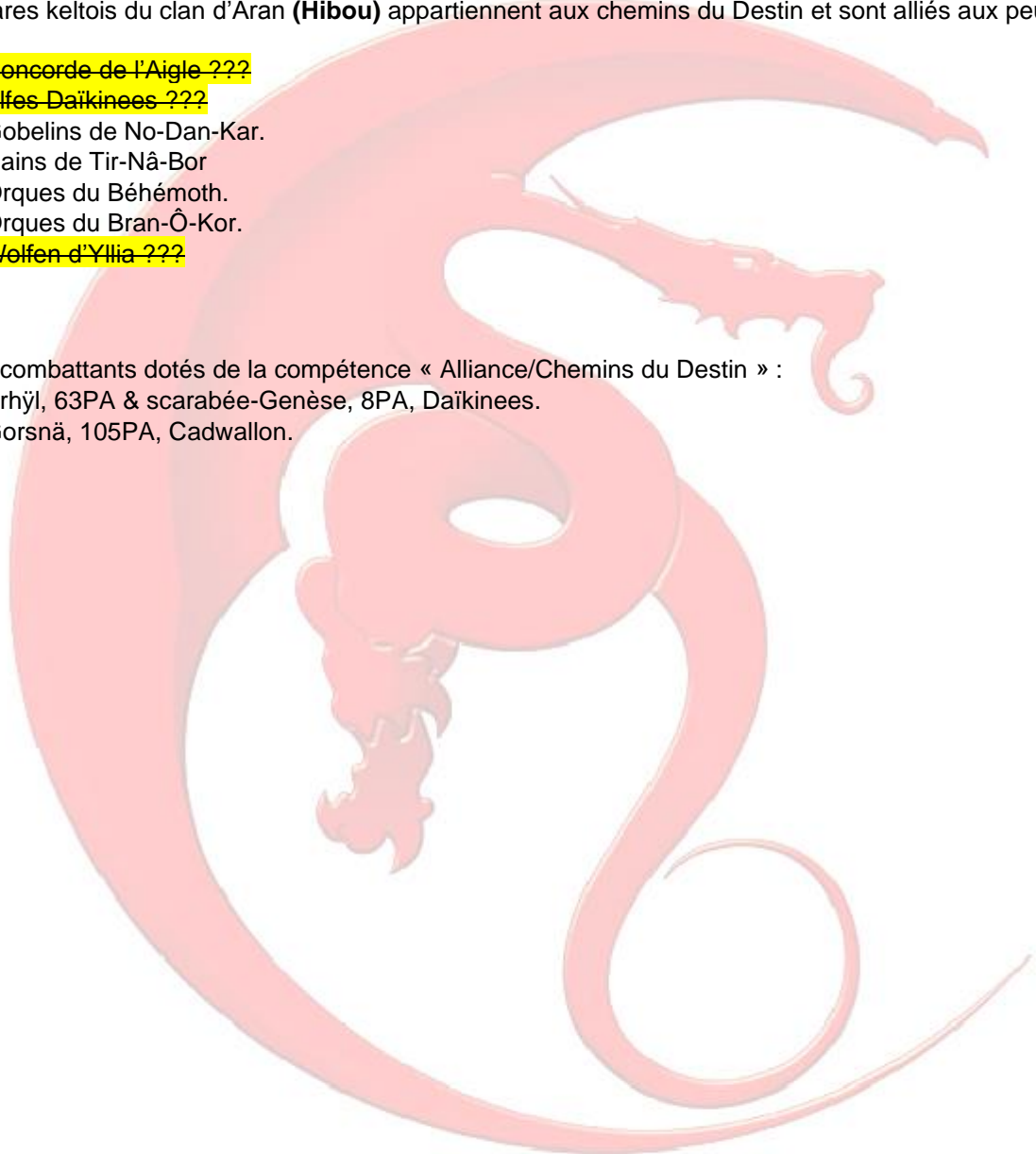
Les Éléments interdits aux magiciens d'Aran sont le **Feu** et la **Lumière**.

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

- ~~Concorde de l'Aigle ???~~
- ~~Elfes Daïkinees ???~~
- Gobelins de No-Dan-Kar.
- Nains de Tir-Nâ-Bor
- Orques du Béhémoth.
- Orques du Bran-Ô-Kor.
- ~~Wolfen d'Yllia ???~~

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

- Erhÿl, 63PA & scarabée-Genèse, 8PA, Daïkinees.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.



Profils détaillés des troupiers.

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

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 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 keltois.

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

Furie guerrière, Musicien/10.

Régulier keltois. Taille moyenne.

11 PA

Porte-étendard keltois.

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

Furie guerrière, Étendard/10.

Régulier 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



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 ???.

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.

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.

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.

2020/09/07 : création de l'armée.

