

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les keltois du clan des Drones.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	9
Profils détaillés des Magiciens.....	13
Profils détaillés des Fidèles.....	18
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	20
Liste des artefacts réservés aux combattants keltois Drones.....	22
Liste des miracles du culte de Cernunnos.....	23
Liste des sortilèges réservés aux combattants keltois Drones.....	25
Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.....	26
Liste des sortilèges de la voie des Supplices.....	29
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	32
Faction : Fléau rouge.....	35
Faction : Fléau de Dun-Scaïth.....	37
Faction : Gwyrd-An-Caern.....	39
Faction : Mal cornu.....	41
Faction : Mont Silence.....	43
Faction : Ombreuse.....	45
Faction : Rag'Narok.....	47
Faction : Sorcières.....	49

© 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 : 20PA.
Archer keltois : 10PA.
Belluaire : 22PA.
Cavalier mâne : 47PA.
Chien de Scathâch : 55PA.
Chien des Bois noirs : 13PA.
Favori de l'Ombreuse (A) : 39PA.
Favori de l'Ombreuse (B & C) : 43PA.
Favori de l'Ombreuse (D) : 44PA.
Favori de l'Ombreuse (E) : 46PA.
Gardien de la Gnose : 26PA.
Golem de chair (Cerf) : 101PA.
Guerrier (épée) : 13PA.
Guerrier (marteau) : 15PA.
Guerrier keltois (A & B) : 8PA.
Guerrière Lanyfh : 19PA.
Homme chien : 12PA.
Karnagh : 25PA.
Karnagh de la horde : 30PA.
Karnagh rouge : 31PA.
Lanyfh des bois noirs (A) : 14PA.
Lanyfh des bois noirs (B) : 16PA.
Lorgayree (A & B) : 31PA.
Lorgayree (C) : 35PA.
Lorgayree (D) : 33PA.
Mâne : 15PA.
Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E) : 29PA.
Minotaure : 61PA.
Minotaure des plaines : 61PA.
Minotaure keltois : 72PA.
Moloch (affamé) : 90PA.
Molosse des Bois noirs : 13PA.
Musicienne & Porte-étendard : 20PA.
Musicien & Porte-étendard aveugle : 32PA.
Musicien & Porte-étendard keltois : 11PA.
Persécuteur : 17PA.
Pillard cornu (A) : 50PA.
Pillard cornu (B) : 45PA.
Pillard cornu (C) : 48PA.
Porteur du crâne : 26PA.
Puissant (A) : 37PA.
Puissant (B, C & G) : 41PA.
Puissant (D) : 42PA.
Puissant (E) : 44PA.
Puissant (F) : 39PA.
Sans-visage : 26PA.
Séide (A) : 45PA.
Séide (B & C) : 49PA.
Séide (D) : 50PA.
Séide (E) : 52PA.
Tourmenteur : 18PA.
Vétéran de la Gnose (épée) : 19PA.
Vétéran de la Gnose (marteau) : 22PA.
Wyrd : 31PA.

Liste des coûts des Champions.

Ardokath : 80PA.
Asamòn (I) : 169PA.
Asamòn (II) : 174PA.
Asamòn (III) : 175PA.
Asamòn (IV) : 176PA.
Balkròn (I) : 114PA.
Balkròn (II) : 119PA.
Balkròn (III & V) : 121PA.
Balkròn (IV) : 120PA.
Balor : 107PA.
Brentyr : 49PA.
Corwyn : 44PA.
Carrowek (I) : 86PA.
Carrowek (II) : 123PA.
Cròn (I) : 46PA.
Damrahl : 77PA.
Drac mac Syrö : 259PA.
Efrath : 43PA.
Feylhin : 50PA.
Grekhan : 98PA.
Gwahyr : 56PA.
Gwernydd : 30PA.
Kernuor (I) : 183PA.
Kernuor (II) : 223PA.
Kyran (I) : 42PA.
Kyran (II) : 58PA.
Malal : 151PA.
Marannòn : 63PA.
Morgwen : 55PA.
Nerwyn : 75PA.
Rhyddròn (I) : 89PA.
Rhyddròn (II) : 96PA.
Rhyddròn (III) : 92PA.
Rhyddròn (IV) : 100PA.
Rhyddròn (V) : 98PA.
Sarys : 59PA.
Tyramòn (I) : 118PA.
Tyramòn (II & III) : 125PA.
Tyramòn (IV) : 126PA.
Tyramòn (V) : 128PA.
Tyramòn (VI & VII) : 123PA.
Viggoth : 51PA.
Wandyr : 80PA.

Informations sur les keltois du clan des Drones.

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

L'Élément interdit aux magiciens Drones est la **Lumière**.

Les barbares keltois du clan des Drones (**Cerf**) appartiennent aux méandres des Ténèbres et sont alliés aux peuples suivants :

- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Morts-vivants d'Achéron.
- Nains de Mid-Nor.

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

- Émissaire, 25AP, Achéron.
- Moloch (pestiféré), 85PA, Drune.
- Moloch (conquérant), 85PA, Dirz.
- Moloch (mortifère), 75PA, Achéron.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Achéron.
- S'Érum, 100PA, Ophidien.

Profils détaillés des troupiers.

Archer.

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 3/2
 TIR=3 ; Arc de chasse Drune : FOR4, 20/40/60.
 Précision, Toxique/1.
 Régulier keltois Drune. Taille moyenne.
 20 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

Belluaire.

10 - 3 - 4/7 - 4/6 - 5/3
 TIR=3 ; Verge : FOR4, 5/10/-.
 Harcèlement, Réorientation, Tir d'assaut.
 Spécial keltois Drune. Taille moyenne.
 22 PA

Cavalier mâne, mâne.

15 - 2 - 5/9 - 3/8 - -7/-
 Charge bestiale, Dur à cuire, Mort-vivant,
 Régénération/5.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Élite keltois Drune. Grande taille.

Les mânes Drones.

47 PA

Les mânes Drones.

Jusqu'à 6 mânes peuvent être intégrés à une armée par mangeur d'âmes qui en fait partie. Les mânes perdent l'usage de la compétence « Régénération/X » si plus aucun mangeur d'âmes ami n'est présent sur le terrain.

Chien de Scathâch, Formor.

15 - 4 - 6/10 - 4/9 - -8/1
 Talisman Formor.
 Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.
 Créature keltoise Drune. Grande taille.
 55 PA

Chien des Bois noirs.

12,5 - 3 - 3/6 - 1/4 - 5/0
 Asservi/Belluaire, Conscience.
 Créature keltoise Drune. Taille moyenne.
 13 PA

Golem de chair (Cerf).

12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-
 Acharné, Charge bestiale, Construct, Énorme/1,
 Implacable/1, Régénération/5,
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Créature keltois Drune. Très grande taille.
 101 PA

Guerrier (épée).

10 - 3 - 4/4 - 3/5 - 4/1
 Acharné.
 Régulier keltois Drune. Taille moyenne.
 13 PA

Guerrier (marteau).

10 - 3 - 3/6 - 3/5 - 4/1
 Acharné.
 Régulier keltois Drune. Taille moyenne.
 15 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

Guerrière Lanyfh, Lanyfh.

12,5 - 4 - 4/6 - 4/4 - 4/1
 Bond, Éclaireur, Farouche/10.
 Spécial keltois Drune. Taille moyenne.

Rage des sorcières.

19 PA

Rage des sorcières.

Si une lanyfh place au moins autant de dés en attaque qu'en défense, elle peut relancer une fois chaque jet de Blessures au corps à corps qui n'engendre ni Blessure ni Tué net.

Homme-chien.

10 - 2 - 3/5 - 2/4 - 3/1
 Désespéré.
 (Immunité/Peur).
 Irrégulier keltois Drune. Taille moyenne.
 12 PA

Karnagh.

12,5 - 4 - 4/8 - 4/5 - 5/3
 Hache Formor.
 Brute épaisse, Possédé.
 Élite keltois Drune. Taille moyenne.
 25 PA

Karnagh de la horde, karnagh.

12,5 - 4 - 4/8 - 4/6 - 6/3
 Hache Formor.
 Brute épaisse, Dur à cuire, Possédé.
 Élite keltois Drune. Taille moyenne.
 30 PA

Karnagh rouge, karnagh.

12,5 - 4 - 4/8 - 4/7 - 5/3
 Hache Formor.
 Brute épaisse, Charge bestiale, Possédé.
 Élite keltois Drune. Taille moyenne.
 31 PA

Lanyfh des Bois noirs (1), Lanyfh.

12,5 - 4 - 4/6 - 3/3 - 4/1
 Bond, Instinct de survie/6.
 Spécial keltois Drune. Taille moyenne.
Rage des sorcières. (page 5)
 14 PA

Lanyfh des Bois noirs (2), Lanyfh.

12,5 - 4 - 4/5 - 3/3 - 4/1
 Bond, Éclaireur.
 Spécial keltois Drune. Taille moyenne.
Rage des sorcières. (page 5)
 16 PA

Mâne.

7,5 - 1 - 3/6 - 2/5 - -5/-
 Mort-vivant, Régénération/5.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Irrégulier keltois Drune. Taille moyenne.
Les mânes Druces.
 15 PA

Minotaure.

12,5 - 3 - 5/11 - 3/10 - -7/1
 Acharné, Charge bestiale, Furie guerrière.
 Créature keltoise Drune. Grande taille.
 61 PA

Minotaure des plaines, minotaure.

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

Minotaure keltois, minotaure.

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

Molosse des Bois noirs.

10 - 2 - 3/7 - 0/5 - 5/0
 Asservi/Belluaire, Charge bestiale.
 Créature keltoise Drune. Taille moyenne.
 13 PA

Musicienne.

10 - 3 - 3/6 - 3/5 - 4/1
 Acharné, Musicien/10.
 Régulier keltois Drune. Taille moyenne.
 20 PA

Musicien aveugle, sans-visage.

10 - 3 - 5/8 - 3/7 - 5/3
 Brutal, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle,
 Musicien/15.
 Élite keltois Drune. Taille moyenne.
 32 PA

Musicien keltois.

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

Persécuteur.

10 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
 Cri de guerre/5, Implacable/1.
 Vétéran keltois Drune. Taille moyenne.
 17 PA

Pillard cornu (A).

17,5 - 4 - 5/9 - 5/7 - 6/2
 Charge bestiale, Cri de guerre/7, Dur à cuire, Force
 en charge/2.
 Élite keltois Drune. Grande taille.
 50 PA

Pillard cornu (B).

17,5 - 4 - 5/9 - 5/7 - 6/2

Charge bestiale, Cri de guerre/7, Féroce, Force en charge/2.

Élite keltois Drune. Grande taille.

45 PA

Pillard cornu (C).

17,5 - 4 - 5/9 - 5/7 - 6/2

Charge bestiale, Cri de guerre/7, Force en charge/2, Implacable/1.

Élite keltois Drune. Grande taille.

48 PA

Porte-étendard.

10 - 3 - 3/6 - 3/5 - 4/1

Acharné, Étendard/10.

Régulier keltois Drune. Taille moyenne.

20 PA

Porte-étendard aveugle, sans-visage.

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

Brutal, Étendard/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

32 PA

Porte-étendard keltois.

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

Étendard/10, Furie guerrière.

Régulier keltois. Taille moyenne.

11 PA

Porteur du crâne.

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

Artefact/1, Autorité, Étendard/15.

Légende vivante keltois. Taille moyenne.

26 PA

Sans-visage.

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

Brutal, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

26 PA

Séide (A), Formor.

12,5 - 4 - 5/10 - 4/8 - -7/2

Épée Fomor.

Furie guerrière, Régénération/5.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur.

45 PA

Démon sans peur.

Les Formors réussissent automatiquement leurs tests de Courage face à des ennemis effrayants, sauf si ceux-ci ont une Peur de 10 ou plus et bénéficient de la compétence « Hypérien/X », « Immortel/Ténèbres » ou « Mort-vivant ».

Séide (B), Formor.

12,5 - 4 - 5/10 - 4/8 - -7/2

Épée Fomor.

Dur à cuire, Furie guerrière, Régénération/5.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur.

49 PA

Séide (C), Formor.

12,5 - 4 - 5/10 - 4/8 - -7/2

Épée Fomor.

Furie guerrière, Régénération/5.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

Aura de la horde.

Démon sans peur.

49 PA

Aura de la horde.

Pour chaque Formor ami possédant cette capacité situé à 20cm ou moins de lui, le combattant bénéficie de FOR+1 (maximum : +4).

Séide (D), Formor.

12,5 - 4 - 5/10 - 4/8 - -7/2

Épée Fomor.

Charge bestiale, Furie guerrière, Régénération/5.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur.

50 PA

Séide (E), Formor.

12,5 - 4 - 5/10 - 4/8 - -7/2

Épée Fomor.

Acharné, Furie guerrière, Régénération/5.

Élite keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur.

52 PA

Tourmenteur.

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

Contre-attaque, Endurance.

Vétéran keltois Drune. Taille moyenne.

18 PA

Vétéran de la Gnose (épée).

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

Acharné, Charge bestiale.

Vétéran keltois Drune. Taille moyenne.

19 PA

Vétéran de la Gnose (marteau).

10 - 3 - 3/7 - 3/6 - 4/2

Acharné, Charge bestiale.

Vétéran keltois Drune. Taille moyenne.

22 PA



Profils détaillés des Champions guerriers.

Balkròn (I), Formor.

15 - 5 - 7/12 - 6/10 - -8/4

Armure Formor, épée Formor.

Autorité, Furie guerrière, Implacable/2,

Régénération/5.

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

Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

114 PA

Balkròn (II), Formor.

15 - 5 - 7/12 - 6/10 - -8/4

Armure Formor, épée Formor.

Autorité, Dur à cuire, Furie guerrière, Implacable/2,

Régénération/5.

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

Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

119 PA

Balkròn (III), Formor.

15 - 5 - 7/12 - 6/10 - -8/4

Armure Formor, épée Formor.

Autorité, Furie guerrière, Implacable/2,

Régénération/5.

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

Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Aura de la horde. (page 7)

Démon sans peur. (page 7)

121 PA

Balkròn (IV), Formor.

15 - 5 - 7/12 - 6/10 - -8/4

Armure Formor, épée Formor.

Autorité, Charge bestiale, Furie guerrière,

Implacable/2, Régénération/5.

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

Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

120 PA

Balkròn (V), Formor.

15 - 5 - 7/12 - 6/10 - -8/4

Armure Formor, épée Formor.

Acharné, Autorité, Furie guerrière, Implacable/2,

Régénération/5.

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

Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

121 PA

Balrion (10).

Une cible est choisie avant chaque jet de Tactique.

La cible doit être un combattant ennemi à 20cm possédant la compétence « Commandement/X ».

Le porteur et sa cible font un jet de Courage/Peur en opposition. Si le porteur l'emporte, la cible perd sa compétence « Commandement/X » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Balkròn.

Morakh (2).

Une caractéristique (Initiative, Attaque, Force ou Défense) est choisie avant chaque jet de Tactique.

Le porteur gagne +X dans cette caractéristique en fonction de son état de santé :

- Indemne : X=0.
- Légère : X=1.
- Grave : X=2.
- Critique : X=3.

Réservé à Balkròn.

Balor, le demi-sang, minotaure.

12,5 - 3 - 6/14 - 4/14 - -8/2

Acharné, Charge bestiale, Furie guerrière,

Régénération/6.

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

Enchaînement/2)

Champion créature keltois Drune. Grande taille.

107 PA

Krindrà (14).

Le porteur devient un Formor, gagne une arme Formor et les compétences « Immunité/Peur »,

« Possédé » et « Régénération/5 ».

Réservé à Balor.

Brentyr, l'esclavagiste.

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

Acharné, Commandement/10, Ennemi personnel/Markhan.

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

Enchaînement/2).

Champion régulier keltois Drune. Taille moyenne.

49 PA

Cœur de douleur (3).

Tout combattant en contact qui inflige au porteur une Blessure (ou un Tué net) au thorax ou à l'abdomen subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=3).

Réservé à Brentyr.

Carrowek (I), sans-visage.

10 - 4 - 7/11 - 5/9 - 7/4

Brutal, Commandement/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle, Implacable/1.

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

Champion élite keltois Drune. Taille moyenne. 86 PA

Carrowek (II), pillard cornu, sans-visage.

17,5 - 4 - 7/11 - 5/11 - 7/4

Brutal, Charge bestiale, Commandement/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle, Force en charge/2, Implacable/2.

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

Champion élite keltois Drune. Grande taille. 123 PA

Fendeuse (8).

Les combattants ennemis doivent dépenser 2 dés de défense pour en jeter un seul contre les Coups de maître du porteur.

Réservée à Carrowek.

Reflet macabre (14).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/X », avec :

- X=3 contre les miracles.
- X=5 contre les sortilèges.

Lorsque le porteur effectue son premier Tué net (sur le tableau ou par accumulation de blessure), il gagne PEUR=COU jusqu'à la fin de la partie.

Chaque fois que le porteur effectue un nouveau Tué net, il gagne PEUR+1 jusqu'à la fin de la partie (maximum=10).

Réservé à Carrowek.

Crôn (I), l'insoumis.

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

Commandement/10, Furie guerrière, Mercenaire.

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

Champion régulier keltois. Taille moyenne. 46 PA

Feylhin, la sauvage, Lanyfh.

12,5 - 6 - 6/7 - 4/5 - 7/1

Bond, Frère de sang/Morgwen, Furie guerrière, Instinct de survie/6.

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

Champion spécial keltois Drune. Taille moyenne.

L'ombre et la guerrière.

Rage des sorcières. (page 5)

50 PA

L'ombre et la guerrière.

Lorsque Morgwen et Feylhin sont présentes dans la même armée, Morgwen peut acquérir la compétence « Instinct de survie/6 » pour +1PA et Feylhin peut acquérir la compétence « Éclaireur » pour +8PA.

Si l'une des deux vient à être tuée, sa sœur gagne immédiatement la compétence « Possédé » jusqu'à la fin de la partie.

Gwahyr, l'impitoyable, persécuteur.

10 - 5 - 5/8 - 5/7 - 6/4

Commandement/10, Cri de guerre/6, Implacable/1.

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

Champion vétéran keltois Drune. Taille moyenne. 56 PA

Marannòn, maître d'armes.

10 - 5 - 6/10 - 4/8 - 7/3

Brutal, Charge bestiale, Farouche/10, Implacable/1.

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

Champion spécial keltois du clan des Druces. Taille moyenne. 63 PA

Brise-vies (12).

Ce coup spécial remplace une attaque normale du porteur. Le joueur effectue un test d'Attaque contre chaque adversaire au contact du porteur. L'utilisation de cet artefact ne peut pas être combinée avec un Coup de maître.

Une seule utilisation par combat.

Réservé à Marannòn.

Reflet tragique (6).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Sonné ».

Le porteur gagne un marqueur 'Trophée' chaque fois qu'il tue un combattant ennemi au corps-à-corps. Si le porteur possède :

- 1 marqueur 'Trophée', il gagne la compétence « Endurance ».
- 2 marqueurs 'Trophée', il gagne la compétence « Possédé ».
- 3 marqueurs 'Trophée' ou plus, il gagne la compétence « Immunité/Pénalité de blessures ».

Réservé à Marannòn.

Morgwen, l'ensanglantée, Lanyfh.

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

Assassin, Bond, Éclaireur, Frère de sang/Feylhin.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial keltois Drune. Taille moyenne.

Rage des sorcières. (page 5)

L'ombre et la guerrière. (page 10)

55 PA

Nerwyn, lanyfh.

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

Ambidextre, Bond, Cri de guerre/7, Éclaireur, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Drune. Taille moyenne.

Ombre des Bois noirs.

Rage des sorcières. (page 5)

75 PA

Ombre des Bois noirs.

Les lanyfhs dans un rayon de 15cm autour de Nerwyn peuvent utiliser son Courage et sa Discipline comme si elle bénéficiait de la compétence « Commandement/15 ». Nerwyn ne bénéficie cependant pas des effets de cette compétence. Dans une armée des Sorcières, tous les combattants Druces bénéficient de cette capacité (et non plus seulement les lanyfhs).

Javelines empoisonnées (14).

Le porteur gagne TIR=3, Javeline : FOR4, 15/25/35 et les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut », « Toxique/2 » et « Visée ».

Réservé à Nerwyn.

Wandyr, le sanguinaire, karnagh.

12,5 - 6 - 6/9 - 5/8 - 7/6

Armure Formor, Hache Formor.

Brute épaisse, Commandement/15, Possédé.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite keltois Drune. Taille moyenne.

80 PA

Kilgorm (30).

Le porteur gagne les compétences « Acharné », « Cri de guerre/7 » et « Furie guerrière ».

Les karnaghs amis dans son aura de commandement bénéficient de la compétence « Acharné ».

Réservé à Wandyr.

Rhydròn (I), formor.

20 - 7 - 7/11 - 5/7 - -8/1

Bond, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion créature Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

89PA

Rhydròn (II), formor.

20 - 7 - 7/11 - 5/7 - -8/1

Bond, Dur à cuire, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.

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

Champion créature Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

96PA

Rhydròn (III), formor.

20 - 7 - 7/11 - 5/7 - -8/1

Bond, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion créature Drune. Grande taille.

Aura de la horde. (page 7)

Démon sans peur. (page 7)

92PA

Rhydròn (IV), formor.

20 - 7 - 7/11 - 5/7 - -8/1

Bond, Charge bestiale, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.

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

Champion créature Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

100PA

Rhydròn (V), formor.

20 - 7 - 7/11 - 5/7 - -8/1

Acharné, Bond, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.

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

Champion créature Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

98PA

Gwadekmen (14).

Le porteur gagne une Hache Formor & les compétences « Fauchage/6 » et « Pugnacité ».

Réservé à Rhydròn.

Viggoth, le silencieux, tourmenteur.

10 - 4 - 4/7 - 5/8 - 6/4

Fanatisme, Endurance, Immunité/Malus de blessure.

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

Champion vétéran keltois Drune. Taille moyenne.

51 PA

Chrásciath (6).

Le porteur gagne les compétences « Inébranlable » et « Insensible/5 ».

Réservé à Viggoth.



Profils détaillés des Magiciens.

Lorgayree (A), lanyfh.

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

POU=3

Bond, Guerrier-mage.

Initié de l'Air.

(Contre-attaque)

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Sorcière sauvage.

31PA

Sorcière sauvage (capacité spéciale).

Une lorgayree peut relancer les jets de blessures qu'elle inflige (une unique fois chacun) si le résultat ne lui convient pas.

Lorgayree (B), lanyfh.

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

POU=3

Bond, Guerrier-mage.

Initié de l'Eau.

(Contre-attaque)

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Sorcière sauvage.

31PA

Lorgayree (C), lanyfh.

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

POU=3

Bond, Guerrier-mage.

Initié du Feu.

(Contre-attaque)

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Sorcière sauvage.

35PA

Lorgayree (D), lanyfh.

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

POU=3

Bond, Guerrier-mage.

Initié de la Terre.

(Contre-attaque)

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Sorcière sauvage.

33PA

Mangeur d'âmes (A).

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

POU=3

Guerrier-mage, Possédé.

Initié de l'Air/Supplices.

(Contre-attaque).

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Gardien de la nécropole.

29 PA

Gardien de la nécropole.

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, un mangeur d'âmes peut désigner un mâne ami à 10cm ou moins de lui. Il n'est pas nécessaire qu'il dispose d'une ligne de vue sur celui-ci. Une gemme de n'importe quel Élément est retirée de la réserve du mangeur d'âmes et il peut immédiatement effectuer un jet de Régénération/X, X étant le même que celui du mâne. Quel que soit le résultat de ce jet, le mâne désigné ne peut pas utiliser la compétence « Régénération/X » ce tour-ci. Un même mâne ne peut être désigné qu'une seule fois par tour pour être la cible de cette aptitude. Un mangeur d'âmes ne peut pas utiliser cette capacité s'il a été tué, même s'il dispose de la compétence « Acharné ».

Mangeur d'âmes (B).

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

POU=3

Guerrier-mage, Possédé.

Initié de l'Eau/Supplices.

(Contre-attaque).

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Gardien de la nécropole.

29 PA

Mangeur d'âmes (C).

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

POU=3

Guerrier-mage, Possédé.

Initié du Feu/Supplices.

(Contre-attaque).

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Gardien de la nécropole.

29 PA

Mangeur d'âmes (D).

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

POU=3

Guerrier-mage, Possédé.

Initié de la Terre/Supplices.

(Contre-attaque).

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Gardien de la nécropole.

29 PA

Mangeur d'âmes (E).

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

POU=3

Guerrier-mage, Possédé.

Initié des Ténèbres/Supplices.

(Contre-attaque).

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Gardien de la nécropole.

29 PA

Moloch (affamé).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire.

Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres,

Guerrier-mage, Immortel/Ténèbres, Vol.

Initié des ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Initié keltois Drune. Grande taille.

Les molochs affamés.

90 PA

Les molochs affamés.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir (difficulté = 8). Pour ce test, le moloch bénéficie de POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants ennemis situés à 10cm ou moins du moloch affamé effectuent immédiatement un test d'« Éphémère/5 ».

Puissant (A), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

37 PA

Puissant (B), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Dur à cuire, Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

41 PA

Puissant (C), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Aura de la horde. (page 7)

Démon sans peur. (page 7)

41 PA

Puissant (D), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Charge bestiale, Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

42 PA

Puissant (E), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Acharné, Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

44 PA

Puissant (F), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Récupération/1, Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Aura des puissants.

Démon sans peur. (page 7)

39 PA

Aura des puissants.

Le combattant voit le maximum de sa réserve de Mana augmenté de 2 points.

Puissant (G), Formor.

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

POU=4

Arme Formor, armure Formor.

Régénération/5.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

Aura de négation.

Démon sans peur. (page 7)

41 PA

Aura de négation.

Le combattant gagne POU+1 à chaque tentative pour contrer un sortilège pour la durée du contre, tout mage adverse tentant de contrer les sortilèges qu'il lance gagne POU-1 pour la durée de l'incantation.

Wyrd.

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

POU=4

Acharné.

Initié des 4 Éléments primordiaux/Shamanisme.

Initié keltois Drune. Taille moyenne.

31 PA

Corwyn, le bossu, wyrd.

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

POU=4

Acharné.

Initié des 4 Éléments primordiaux/Shamanisme.

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

Champion initié keltois Drune. Taille moyenne.

44 PA

Flambeau de la haine.

Air=1 ou Feu=1

Voie : Réservé à Corwyn

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège DOIT être lancé avec 1 gemme d'Air OU 1 gemme de Feu. Seule la gemme de lancement du sortilège est prise en compte pour en déterminer l'effet, les gemmes de maîtrise n'ont aucune influence.

Ce sortilège peut être lancé lors de l'activation du lanceur &/ou lors de la phase d'Entretien.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible, au cours du même tour ou lors de tours différents.

S'il est lancé avec une gemme d'Air, la cible gagne un marqueur 'Haine' et la compétence

« Dévotion/X » jusqu'à la fin de la partie, avec X=nombre de marqueurs 'Haine'. Par la suite, la cible gagne un marqueur 'Haine' supplémentaire à chaque fois qu'elle inflige une blessure à un combattant ennemi.

S'il est lancé avec une gemme de Feu, la cible est Tuée net et tous les combattants situés à 5cm d'elle subissent un jet de Blessure (FOR=Y), avec Y=X+COU/PEUR.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants qui ont été invoqués au cours de la partie et sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Damrahl, wyrd.

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

POU=6

Dur à cuire, Fléau/Fidèle.

Adeptes des 4 Éléments primordiaux/Cabale, Shamanisme.

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

Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.

77 PA

Oracle rouge.

Eau=1, Feu=1

Voie : Réservé à Damrahl

Fréquence=1

Difficulté= X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège est lancé sur un Champion, un magicien ou un fidèle ennemi lorsqu'il est éliminé.

Aucune ligne de vue n'est requise.

- *X=10 si la cible n'a ni POU ni FOI.*
- *X=8 si la cible est un mystique de rang initié ou dévôt.*
- *X=6 si la cible est un mystique de rang adepte ou zélote.*
- *X=4 si la cible est un mystique de rang maître ou doyen.*
- *X=2 si la cible est un mystique de rang virtuose ou avatar.*

Le lanceur gagne POU+1 (maximum : POU=10).

Cornes-esprits (10).

Le porteur gagne PEUR=7.

Le porteur peut dépenser des gemmes avant le jet de Tactique et choisir l'effet qui correspond (les effets sont cumulables et durent jusqu'à la fin du tour, aucun ne peut être choisi plus de 2 fois) :

- 1 gemme d'Air : le porteur gagne INI+1.
- 1 gemme d'Eau : le porteur gagne DEF+1.
- 1 gemme de Feu : le porteur gagne PEUR+1.
- 1 gemme de Terre : le porteur gagne RES+1.

Non cumulable avec les Cornes de Cernunnos.

Réservé à Damrahl.

Peaux shamaniques (9).

Avant le jet de Tactique, le porteur peut désigner un unique combattant Drune ami à 10cm (pas besoin de Ligne de vue) qui gagne la compétence « Dévotion/3 » jusqu'à la fin de la partie.

Une seule utilisation par tour.

Réservé à Damrahl.

Efrath, mangeur d'âmes.

10 - 4 - 4/8 - 4/7 - 7/2

POU=3

Guerrier-mage, Infiltration/10, Maudit des dieux, Possédé.

Initié des Ténèbres et de la Terre/Supplices.

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

Gardien de la nécropole. (page 13)

Marche des sans-repos.

43 PA

La marche des sans-repos.

Tout mâne ami gagne la compétence « Infiltration/10 ».

Messagers du désespoir (9).

Le porteur gagne les compétences « Désespéré » et « Farouche/10 ».

Tout mâne situé à Xcm ou moins du porteur ne l'empêche pas de bénéficier de la compétence « Farouche/X ».

Réservé à Efrath.

Désespoir en marche.

Ténèbres=2+X

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X=nombre de cavaliers mânes dans l'aire d'effet.

Le lanceur gagne PEUR=7 et les mânes amis dans l'aire d'effet gagnent PEUR+1.

Terre de la non-vie.

Terre=4

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de la phase d'Entretien.

Les mânes amis bénéficient de la compétence « Régénération/4 ».

Grekhhan, l'ermite.

12,5 - 5 - 5/7 - 4/8 - 7/4

POU=7

Alliance/Achéron, Autorité, Furie guerrière, Immunité/Peur, Régénération/6.

Adeptes de l'Air et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme.

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

Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.

98 PA

Kyran (I), le chasseur, wyrd.

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, wyrd.

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

Malai, d'Aran.

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

POU=5

Autorité, Bretteur, Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Juste, Mercenaire.

Adeptes des 4 Éléments primordiaux/Noire, Sorcellerie.

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

Champion adepte keltois. Taille moyenne.

151 PA

Sarys, mangeur d'âmes.

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

POU=4

Armure noire.

Contre-attaque, Possédé.

Initié de l'Eau et des Ténèbres/Shamanisme, Supplices.

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

Champion initié de Cadwallon/ keltois Drune. Taille moyenne.

Vaudou.

59 PA

Vaudou.

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, Sarys peut désigner un combattant à 10cm ou moins d'elle (aucune ligne de vue n'est nécessaire) & sacrifier une gemme de Mana. 1d6 est lancé.

- S'il s'agit d'un combattant ami : sur un résultat de '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » : sur un résultat de '4', '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi : sur un résultat '6', la cible subit une Blessure légère.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi doté de la compétence « Mort-vivant » : sur un résultat '5' ou '6', la cible subit une Blessure légère.

Tyramòn (I), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 Arme Formor, armure Formor.
 Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Démon sans peur. (page 7)
 118 PA

Tyramòn (II), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Commandement/15, Dur à cuire, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Démon sans peur. (page 7)
 125 PA

Tyramòn (III), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Aura de la horde. (page 7)
Démon sans peur. (page 7)
 125 PA

Tyramòn (IV), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Charge bestiale, Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Démon sans peur. (page 7)
 126 PA

Tyramòn (V), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Acharné, Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Démon sans peur. (page 7)
 128 PA

Tyramòn (VI), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Récupération/1, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Aura des puissants. (page 14)
Démon sans peur. (page 7)
 123 PA

Tyramòn (VII), Formor, puissant.
 12,5 - 5 - 5/10 - 5/9 - -7/5
 POU=5
 Arme Formor, armure Formor.
 Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage, Régénération/5.
 Adepté du Feu et des Ténèbres/Supplices, Typhonisme.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
 Champion adepte keltois Drune. Taille moyenne.
Aura de négation. (page 14)
Démon sans peur. (page 7)
 123 PA

Profils détaillés des Fidèles.

Favori de l'Ombreuse (A), Formor.

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

FOI=0/1/2

Arme Formor, armure Formor.

Fidèle de Cernunnos/15, Iconoclaste, Régénération/5.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

39 PA

Favori de l'Ombreuse (B), Formor.

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

FOI=0/1/2

Arme Formor, armure Formor.

Dur à cuire, Fidèle de Cernunnos/15, Iconoclaste, Régénération/5.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

43 PA

Favori de l'Ombreuse (C), Formor.

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

FOI=0/1/2

Arme Formor, armure Formor.

Fidèle de Cernunnos/15, Iconoclaste, Régénération/5.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

Aura de la horde. (page 7)

Démon sans peur. (page 7)

43 PA

Favori de l'Ombreuse (D), Formor.

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

FOI=0/1/2

Arme Formor, armure Formor.

Charge bestiale, Fidèle de Cernunnos/15, Iconoclaste, Régénération/5.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

44 PA

Favori de l'Ombreuse (E), Formor.

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

FOI=0/1/2

Arme Formor, armure Formor.

Acharné, Fidèle de Cernunnos/15, Iconoclaste, Régénération/5.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

Démon sans peur. (page 7)

46 PA

Gardien de la Gnose.

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

FOI=0/1/2

Acharné, Iconoclaste, Fidèle de Cernunnos/15.

Dévoit keltois Drune. Taille moyenne.

26 PA

Ardokath, celui-qui-veille, mangeur d'âmes.

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

FOI=1/2/2

Armure Formor, épée Formor.

Iconoclaste, Moine-guerrier, Mort-vivant, Régénération/5, Fidèle de Cernunnos/15.

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

Champion zélateur keltois Drune. Taille moyenne.

Celui-qui-veille.

80 PA

Celui-qui-veille.

Les mânes amis sont comptés dans l'aura de foi d'Ardokath lorsqu'il s'agit de déterminer sa Foi Temporaire.

Invocation de Na'Goth.

0/0/0 ; Culte : réservé à Ardokath ; Ferveur=6.

Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Na'Goth est invoqué à 15cm ou moins du fidèle. Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, le fidèle perd son aura de foi, toute sa FT et ne peut plus regagner de FT.

Ce miracle ne peut être appelé avec succès qu'une fois par partie.

Ce miracle compte pour 2 miracles dans le total auquel le fidèle a normalement le droit.

Ce miracle n'est autorisé que si les Légendes vivantes le sont.

Na'Goth, sibir, Élémentaire des Ténèbres.

15 - 6 - 8/11 - 7/12 - -11/5

TIR=4 ; Projection Élémentaire : FOR14, 25/45/60.

Abominable, Élémentaire/Ténèbres, Immunité/Peur, Implacable/2, Régénération/5, Tueur né.

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

Fléau/Élémentaire, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion légende vivante Élémentaire.

Grande taille.

Étreinte du néant.

308 PA

Gamrha, l'épée du désespoir (12).

Le porteur gagne la compétence « Implacable/1 ». Chaque fois que le porteur élimine un combattant ennemi au Corps à corps, il gagne un marqueur 'Désespoir' (maximum=10, il en possède 3 en début de partie). Ces marqueurs peuvent (tout ou partie) être dépensés lors de l'activation du porteur, il gagne 1FT par marqueur 'Désespoir' dépensé.

Réservé à Ardokath.

Gwernydd.

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

FOI=1/0/2

Acharné, Iconoclaste, Fidèle de Cernunnos/15.

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

Champion dévot keltois Drune. Taille moyenne.

30 PA

Oracle sanguinaire.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Gwernydd.

Ferveur=Libre ; Difficulté=8 ; Portée : Spécial.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Spécial.

Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique.

L'effet dépend de la Ferveur choisie pour appeler ce miracle.

- *Ferveur=2 : Le joueur adverse perd 1 refus pour la phase d'activation.*
- *Ferveur=4 : Le joueur adverse perd 2 refus pour la phase d'activation.*
- *Ferveur=6 : Le joueur adverse perd 3 refus pour la phase d'activation.*
- *Ferveur=8 : Le joueur adverse perd 4 refus pour la phase d'activation.*

Sébile Formor (2).

Le porteur compte les Formors amis dans on aura de foi.

Réservé à Gwernydd.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Asamòn (I), Formor.

15 - 5 - 8/13 - 7/12 - -9/6

Armure Formor, hache Formor.

Abominable, Charge bestiale, Implacable/2, Tueur né.

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

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

169 PA

Asamòn (II), Formor.

15 - 5 - 8/13 - 7/12 - -9/6

Armure Formor, hache Formor.

Abominable, Charge bestiale, Dur à cuire, Implacable/2, Tueur né.

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

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

174 PA

Asamòn (III), Formor.

15 - 5 - 8/13 - 7/12 - -9/6

Armure Formor, hache Formor.

Abominable, Charge bestiale, Implacable/2, Tueur né.

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

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Aura de la horde. (page 7)

Démon sans peur. (page 7)

175 PA

Asamòn (IV), Formor.

15 - 5 - 8/13 - 7/12 - -9/6

Armure Formor, hache Formor.

Abominable, Acharné, Charge bestiale, Dur à cuire, Implacable/2, Tueur né.

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

Champion élite keltois Drune. Grande taille.

Démon sans peur. (page 7)

176 PA

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 marqueur 'Neraidh' à chaque fois qu'il tue un combattant adverse 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 marqueurs 'Neraidh', le résultat du jet de Blessures est ignoré. Une fois le jet de dé effectué, tous les marqueurs 'Neraidh' sont défaussés, le porteur peut en accumuler de nouveau.

Réservé à Drac Mac Syrö.

Kernuor (I), wyrd.

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

POU=8

Coup de maître/2, Esprit du Feu et des Ténèbres, Fléau/Vivant, Immunité/Peur, Inébranlable, Insensible/5.

Maître des 4 Éléments primordiaux et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Supplices.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion maître keltois Drune. Taille moyenne.

183 PA

Kernuor (II).

17,5 - 7 - 6/7 - 6/10 - 9/6

POU=8

Coup de maître/2, Destrier, Esprit du Feu et des Ténèbres, Fléau/Vivant, Immunité/Peur, Implacable/1, Inébranlable, Insensible/5.

Maître des 4 Éléments primordiaux et des Ténèbres/Nécromancie, Shamanisme, Supplices.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion maître Drune. Grande taille.

223 PA

La bête de Karnun (21).

Le porteur gagne ATT+1 et les compétences « Charge bestiale », « Contre-attaque », « Enchaînement/2 », « Force en charge/4 » et « Guerrier-mage », mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes ».

Réservé à Kernuor (II).

Cœur du sacrifié (25).

Au début de la phase de Combat, tout combattant ennemi à 10cm du porteur est immédiatement Sonné.

Réservé à Kernuor (I).

Bâton festin du crâne (25).

Tout combattant ami à 30cm du porteur peut regagner un cran de blessure chaque fois qu'il tue un ennemi lors d'un corps-à-corps. Dans ce cas, le combattant ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.

Un combattant Acharné peut être soigné même s'il a été Tué net, il repasse alors en Critique.

Réservé à Kernuor.

Ronge-âme.

Feu=1 ; Voie : Kernuor ; Fréquence=1 ; Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les sorts lancés par la cible bénéficient de la compétence « Féroce ».

Abandonnés des faux Dieux.

Ténèbres=2 ; Voie : Kernuor ; Fréquence=1 ; Difficulté=12 ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible perd immédiatement la moitié de sa FT (arrondi à l'inférieur).



Liste des artefacts réservés aux combattants keltois Druenes.

Abrahd an lyfh Scathâch (40).

L'Abrahd an lyfh Scathâch est un artefact légendaire. Une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire. La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'approche et les jets de tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille.

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Tous les combattants Druenes amis sur le champ de bataille gagnent la compétence « Conscience ».

Avant chaque jet tactique, le porteur peut créer des marqueurs 'Gnose' (maximum = 6, les marqueurs non utilisés sont perdus à la fin du tour) en sacrifiant :

- 2 gemmes (Élément au choix) pour 1 marqueur.
- 2 FT pour 1 marqueur.
- La possibilité de réserve pour 3 marqueurs.

Le porteur peut dépenser ses marqueurs 'Gnose' après le jet de Tactique, chaque marqueur utilisé lui permet de donner la compétence « Prévisible » à un combattant ennemi jusqu'à la fin du tour, le joueur adverse doit immédiatement retourner les cartes concernées.

Réservé aux Champions.

Cornes de Cernunnos (14).

Le porteur gagne les compétences « Commandement/10 » et « Fanatisme ».

Tout combattant Drune ami dans l'aura de commandement du porteur gagne la compétence « Fanatisme ».

Réservé aux Wyrds.

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, son adversaire bénéficie de RES=0 pour la résolution de ce jet de Blessures.

Masque du corbeau (8).

Le porteur gagne COU+1 et la compétence « Bravoure ».

Toute Lanyfh amie à 15cm du porteur gagne COU+1.

Non cumulable avec le Masque du hibou.

Réservé à Feylhin et Morgwen.

Masque du hibou (6).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Non cumulable avec le Masque du corbeau.

Réservé à Feylhin et Morgwen.

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 Cernunnos.

Combattants ayant accès au culte de Cernunnos :

- **Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E)**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/1/2.
- **Gardien de la Gnose**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/1/2.
- **Ardokath**, zélate (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/2/2.
- **Gwernydd**, dévot (15), iconoclaste, piété/2, FOI=1/0/2.
- **Béni par la gnose (solo - Fléau rouge) : Ardokath** : le combattant gagne la compétence « Chance ».
- **Prophète de l'apocalypse (solo - Rag'Narok) : gardien de la Gnose, Ardokath, Gwernydd** : le combattant gagne la compétence « Illuminé ».
- **Sang du cornu (solo - Mal cornu) : Ardokath** : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Aura de profanation.

0/1/1 ; Culte : Cernunnos, Vile-Tis ; Ferveur=1.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un fidèle ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Iconoclaste ». Si elle possédait déjà cette compétence, elle la perd.

Si elle possède un attribut réservé ou interdit aux Iconoclastes, ou si elle possède la capacité d'acquérir ou de perdre cette compétence par ses propres moyens (artefact, capacité spéciale, miracle, vertu, etc.), ce miracle est sans effet.

Malveillance du Formor.

0/0/1 ; Culte : Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un combattant ami doté d'un équipement Formor ; Durée : Instantané.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour. Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

S'il possède une arme Formor (arc, épée, etc.), ce miracle peut être appelé juste après la résolution d'un de ses jets de Blessures avec cette arme. Si l'appel réussit, le jet de Blessures est ignoré et doit être relancé.

S'il possède une protection Formor (armure, bouclier, talisman, etc.), ce miracle peut uniquement être appelé après la résolution d'un jet de Blessures qu'il a encaissé. Le jet de Blessures est annulé et doit être relancé. Ce pouvoir est inefficace si l'origine du jet de Blessures est une arme Sacrée, Formor, de Lune ou Noire.

Mort dans l'âme.

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

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un Champion ou un fidèle ennemi ; Durée : Spécial.

Les effets sont appliqués au moment de l'élimination de la cible si celle-ci intervient avant la fin du tour. Dans le cas contraire, le miracle prend fin à la fin du tour.

Les combattants ennemis situés à 10cm ou moins de la cible gagnent la compétence « Éphémère/5 » jusqu'à la fin du tour.

Souffle du Cornu.

0/1/2 ; Culte : Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce miracle est appelé sur un combattant non-Champion doté de la compétence « Acharné ». Le fidèle ne peut pas lancer ce miracle sur lui-même. Lorsque la cible est Tué net, le fidèle peut dépenser deux points de FT lors de la phase d'entretien. La cible n'est pas retirée à la fin du tour : elle continue de bénéficier des effets d'Acharné au tour suivant.

Le fidèle peut dépenser des points de FT à chaque phase d'entretien pour maintenir en vie les combattants sous l'emprise de ce miracle. Ils sont considérés comme des pertes lorsqu'ils sont retirés du champ de bataille. S'il est éliminé, les bénéficiaires de ce miracle sont retirés à la fin du tour.



Liste des sortilèges réservés aux combattants keltois Druenes.

Lèpre monstrueuse.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Paria ».



Liste des sortilèges de la voie du Shamanisme.

Combattants ayant accès à la voie du Shamanisme :

- **Wyrd**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, POU=4.
- **Corwyn**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Damrahl**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre (Cabale), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Greghan**, adepte/Air, Ténèbres (Nécromancie, Typhonisme), maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Kernuor (I & II)**, maître/Air, Eau, Feu, Terre, Ténèbres (Nécromancie, Supplices), esprit du Feu et des Ténèbres, maîtrise des arcanes, POU=8.
- **Kyran (I)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kyran (II)**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Sarys**, initié/Eau, Ténèbres (Supplices), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Béni par la gnose (solo - Fléau rouge) : Corwyn, Damrahl, Greghan, Kernuor (I & II), Sarys** : le combattant gagne la compétence « Chance ».
- **Dévoreur d'âmes (solo - Gwyrd-An-Caern) : Sarys** : le combattant gagne POU+1.
- **Prophète de l'apocalypse (solo - Rag'Narok) : wyrd, Corwyn, Damrahl, Greghan, Kernuor (I & II), Sarys** : le combattant gagne la compétence « Récupération/2 ».
- **Sang du cornu (solo - Mal cornu) : Greghan** : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

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'1d6 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 des Supplices.

Combattants ayant accès à la voie des Supplices :

- **Mangeur d'âmes (A)**, initié/Air, guerrier-mage, POU=3.
- **Mangeur d'âmes (B)**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=3.
- **Mangeur d'âmes (C)**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=3.
- **Mangeur d'âmes (D)**, initié/Terre, guerrier-mage, POU=3.
- **Mangeur d'âmes (E)**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=3.
- **Moloch (affamé) (embaumeur - Gwyrd-An-Caern)**, initié/Ténèbres (Typhonisme), guerrier-mage, POU=3.
- **Wyrd (embaumeur - Gwyrd-An-Caern)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre (Shamanisme), POU=4.
- **Corwyn (embaumeur - Gwyrd-An-Caern)**, initié/Air, Eau, Feu, Terre (Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Damrahl (embaumeur - Gwyrd-An-Caern)**, adepte/Air, Eau, Feu, Terre (Cabale, Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Efrath**, initié/Terre, Ténèbres, guerrier-mage, maudit des dieux, POU=3.
- **Grekhan (embaumeur - Gwyrd-An-Caern)**, adepte/Air, Ténèbres (Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme), maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Kernuor (I & II)**, maître/Air, Eau, Feu, Terre, Ténèbres (Nécromancie, Shamanisme), esprit du Feu et des Ténèbres, maîtrise des arcanes, POU=8.
- **Sarys**, initié/Eau, Ténèbres (Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Tyramòn (I, II, III, IV, V & VII)**, initié/Feu, Ténèbres (Typhonisme), guerrier-mage, POU=5.
- **Tyramòn (VI)**, initié/Feu, Ténèbres (Typhonisme), guerrier-mage, récupération/1, POU=5.
- **Béni par la gnose (solo - Fléau rouge) : Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E), Kernuor (I & II), Sarys** : le combattant gagne la compétence « Chance ».
- **Dévoreur d'âmes (solo - Gwyrd-An-Caern) : Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E), Sarys** : le combattant gagne POU+1.
- **Prophète de l'apocalypse (solo - Rag'Narok) : mangeur d'âmes (A, B, C, D & E), Kernuor (I & II), Sarys** : le combattant gagne la compétence « Récupération/2 ».

Bourreau des songes.

Neutre=1

Voie : Supplices

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Le lanceur peut effectuer de la contre-magie contre de la magie Instinctive.

Le lanceur peut absorber les sortilèges ennemis avec n'importe quel type de gemmes.

Le lanceur bénéficie de POU+2 pour toute tentative de contrer un sortilège ennemi.

Carcan des héros.

Feu=1

Voie : Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Après un jet de Blessures où la cible a utilisé la compétence « Coup de maître/X », le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Feu s'il est à portée, même s'il n'a pas de ligne de vue sur la cible. La cible subit alors un jet de Blessures (FOR=FOR du coup de maître).

Chaque fois que la cible gagne un dé de combat via la compétence « Ambidextre », « Contre-attaque » ou « Enchaînement/X », le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Feu s'il est à portée, même s'il n'a pas de ligne de vue sur la cible. La cible subit alors un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Cénacle des damnés.

Eau=2
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Si la cible est indemne ou en Blessure légère ou grave, elle subit les pénalités d'une Blessure grave.

Émeute carmine.

Neutre=2
 Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).
 Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.
 Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».*

Emphysème.

Air=3
 Voie : Mutation, Supplices
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : Contact
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Instantané
*La cible subit un jet de Blessure (FOR=10).
 Le lanceur subit une blessure Légère.
 Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-Vivant ».*

Festin sacré.

Eau=1
 Voie : Hurlements, Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Si la cible est tuée net lors d'un corps à corps, le lanceur peut désigner toute ou partie des combattants amis ayant participé à ce combat (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et sacrifier 1 gemme d'Eau pour chacun d'entre eux. Chacun de ces combattants est soigné d'un cran de Blessure, mais ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite jusqu'à la fin du tour.
 Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Acharné », « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».*

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 de l'écorché.

Neutre=1
 Voie : Tourments, Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=4
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne subit plus les pénalités de blessure sur sa Force.

Mort des croyants.

Neutre=2
 Voie : Hurlements, Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi doté de la compétence « Féal/X » ou d'un score de FOI
 Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessures (FOR = 8).

Psaume des dolents.

Air=2
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Entretien/1
La cible subit un Sonné, qui n'est pas retiré lors de la phase d'Entretien.
La cible ne peut pas récupérer de niveaux de blessures.
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Désespéré ».

Rage des bannis.

Feu=2
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=MOU de la cible/2,5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Cri de guerre/X »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Force en charge/1 » et doit placer plus de dés de combat en attaque qu'en défense.
Si la cible effectue une Charge, elle gagne la compétence « Furie guerrière ».

Résurrection des mânes.

Ténèbres=2
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Spécial
Sans qu'il ne soit besoin que ce sortilège ait été incanté, chaque fois qu'un mâne ami est tué (sauf s'il est retiré de la partie), le plus proche mage ami doté ce sortilège reçoit un marqueur 'Mâne'.
Lorsque ce sortilège est incanté avec succès, le lanceur doit défausser un unique marqueur 'Mâne' pour invoquer un Mâne de taille moyenne.

Souillure de la Terre.

Terre=2
 Voie : Supplices
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Placer une carte Confrontation sur le terrain.
Aucun combattant ennemi sur cette carte ne pourra être invoqué ou récupérer de niveaux de blessures.
Tout mage ami sur cette carte bénéficie de la compétence « Récupération/1 ».

Ténacité des mânes.

Neutre=1+Puissance de la cible
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=6+Puissance de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un mâne ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Acharné ».
Exceptionnellement, la cible peut utiliser la compétence « Régénération/X » si elle a été tué net pendant le tour. Dans ce cas, sa première réussite lors du jet de régénération la fait passer en Blessure critique.

Terreur primale.

Ténèbres=3
 Voie : Supplices
 Fréquence=2
 Difficulté=COU de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne COU-2.
Si la cible est dotée de la compétence « Bravoure » ou « Fanatisme », son prochain test de Courage sera un échec automatique, mais son test de Ralliement en fin de tour sera une réussite automatique.

Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.

Combattants ayant accès à la voie du Shamanisme :

- **Moloch (affamé)**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=3.
- **Puissant (A, B, C, D, E & G)**, initié/Ténèbres, POU=4.
- **Puissant (F)**, initié/Ténèbres, récupération/1, POU=4.
- **Grekhan**, adepte/Air, Ténèbres (Nécromancie, Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Tyramòn (I, II, III, IV, V & VII)**, initié/Feu, Ténèbres (Supplices), guerrier-mage, POU=5.
- **Tyramòn (VI)**, initié/Feu, Ténèbres (Supplices), guerrier-mage, récupération/1, POU=5.
- **Béni par la gnose (solo - Fléau rouge) : Moloch (affamé), Puissant (A, B, C, D, E, F & G), Grekhan** : le combattant gagne la compétence « Chance ».
- **Prophète de l'apocalypse (solo - Rag'Narok) : Grekhan** : le combattant gagne la compétence « Récupération/2 ».
- **Sang du cornu (solo - Mal cornu) : Grekhan** : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Aile des abysses.

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol). Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre. S'il n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, le lanceur est Tué net.

Arme démon.

Ténèbres=1

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme

Noire ou Formor

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Beauté du diable.

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=X+1

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X est égal au meilleur score parmi COU et DIS de la cible.

Ce sortilège peut être incanté lors de la phase Stratégique.

La cible gagne la compétence « Paria ».

Si la cible est un fidèle, elle subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).

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

Exposition de l'esprit.

Neutre=3

Voie : Shamanisme, Typhonisme

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.

Famine mystique.

Ténèbres=X
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=4+X
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Un mystique ennemi
 Durée : Instantané
*La cible perd 2X gemmes de Mana ou FT.
 Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.*

Glas.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=COU de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique
 Durée : Instantané
La cible est éliminée et retirée de la partie.

Impuissance.

Neutre=X
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Spécial
*La cible reçoit X marqueurs 'Impuissance'.
 Le lanceur peut sacrifier 1 marqueur 'Impuissance' après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou FOI de la cible.
 Le test désigné est alors annulé et relancé. Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté.
 Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.
 Le sort est dissipé si le lanceur est retiré de la partie.
 Le sort peut être lancé à nouveau sur la cible afin de lui rajouter des marqueurs 'Impuissance' supplémentaires.*

Javelot des abysses.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 30cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Marcellarii tentationis.

Voie : Nécromancie, Typhonisme
 Ténèbres=X
 Fréquence=1
 Difficulté=Y
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.

Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

Marche funèbre.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=5+FOR du lanceur/2
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Le lanceur bénéficie d'ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2 lorsqu'il est engagé dans le même Combat que la cible.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.
Le lanceur ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.

Ombre de peste.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 20cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Aucun combattant ne peut regagner de cran de Blessures dans l'aire d'effet, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Peste démoniaque.

Ténèbres=4
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».
Tout combattant à 10cm de la cible bénéficie de la compétence « Éphémère/6 ».
Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir ce sortilège d'un tour sur l'autre.
Ce sortilège est sans effet et ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Soumission.

Neutre=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence=2
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.
La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.

Vitesse démoniaque.

Ténèbres=3
 Voie : Typhonisme
 Fréquence= 1
 Difficulté=8
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants amis gagnent MOU+2,5.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Vœu de tourments.

Ténèbres=2
 Voie : Typhonisme, Noire
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.

Faction : Fléau rouge.

Massacre (affiliation) : tout combattant ennemi qui échoue à un test de Courage (face à la Peur ou au Cri de guerre d'un combattant Drune) subit un jet de Blessures (FOR=2X, maximum FOR=PEUR du test, X est égal au nombre de combattants Drunes à 10cm de la cible).

Peur rouge (Solo) : Tous (3PA) : le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/8 ».

Hérault de la peur rouge (Solo) : Champion (3PA) : le Courage devient Peur.

Béni par la gnose (Solo) : Mystique (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Esclavagiste (Solo) : Vétéran de la Gnose, État-major (1PA) : +1 au prochain jet de Tactique (maximum +6) chaque fois qu'un de ces combattants élimine un adversaire de 20PA ou plus (uniquement si le combattant adverse a une valeur stratégique supérieure au combattant Drune).

Horreurs rouges (Solo) : Mâne (1PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Terreur rouge (Solo) : Minotaure, Chien (X PA) : le combattant gagne la compétence « Abominable ». X=PEUR.

Combattants affiliés.

Archer.
 Belluaire.
 Chien de Scathâch, *Formor*.
 Chien des Bois noirs.
 Karnagh.
 Karnagh rouge, *karnagh*.
 Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.
 Mâne.
 Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).
 Minotaure.
 Moloch (affamé).
 Molosse des Bois noirs.
 Musicien & Porte-étendard.
 Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.
 Persécuteur.
 Pillard cornu (A, B & C).
 Porteur du crâne.
 Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.
 Sans-visage.
 Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.
 Vétéran de la Gnose (épée & marteau).
 Wyrd.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.
 Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.
 Corwyn, *wyrd*.
 Damrahl, *wyrd*.
 Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.
 Grekhan.
 Gwahyr, *persécuteur*.
 Kernuor (I & II), *wyrd*.
 Marannòn.
 Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Sarys, *mangeur d'âmes*.
 Wandyr, *karnagh*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Archer keltois.

Cavalier mâne, *mâne*.

Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.

Gardien de la Gnose.

Golem de chair (Cerf).

Guerrier (épée & marteau).

Guerrier keltois (A & B).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Homme chien.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Musicien & Porte-étendard keltois.

Tourmenteur.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Brentyr.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Gwernydd.

Kyran (I & II).

Malal.

Nerwyn, *lanyfh*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,

puissant.

Viggoth, *tourmenteur*.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Fléau de Dun-Scaïth.

Fureur sanguinaire (affiliation) : le combattant n'est pas autorisé à se désengager volontairement. Il est cependant autorisé à obéir à un effet de jeu le contraignant à tenter un désengagement.
Un combattant adverse tentant de se désengager (volontairement ou non) d'un combat alors qu'il est au contact d'un (ou plusieurs) combattant de Dun-Scaïth gagne un malus de -2 à son test de désengagement.

Alliance de Dun-Scaïth (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 30% de combattants Dévoreurs (uniquement les troupiers affiliés de la horde de Dun-Scaïth, pas de Champions).
Le commandement des Champions Druenes peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Drune ou Dévoreur).

Émulation de la horde (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne COU/PEUR+1.
S'il possède la compétence « Cri de guerre/X », alors il gagne un bonus de X+1.

Champion d'Aggoth (Solo) : Champion (15PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Berserker (Solo) : Minotaure (8PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Enchaîné (Solo) : Formor (1/2PA) : le combattant gagne des chaînes d'Apocalypse.

Reflot d'agilité (Solo) : Sans-visage (3/5PA) : le combattant gagne INI+1 et DEF+1.

Tortionnaire (Solo) : Tourmenteur (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Combattants affiliés

Cavalier mâne, *mâne*.

Chien de Scathâch, *Formor*.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Mâne.

Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).

Minotaure.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Pillard cornu (A, B & C).

Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.

Sans-visage.

Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.

Tourmenteur.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Brentyr.

Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.

Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Sarys, *mangeur d'âmes*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,

puissant.

Viggoth, *tourmenteur*.

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

Archer.	Corwyn, <i>wyrd</i> .
Belluaire.	Damrahl, <i>wyrd</i> .
Chien des Bois noirs.	Efrath, <i>mangeur d'âmes</i> .
Moloch (affamé).	Gwahyr, <i>persécuteur</i> .
Molosse des Bois noirs.	Kernuor (I & II), <i>wyrd</i> .
Musicien & Porte-étendard aveugle, <i>sans-visage</i> .	Marannòn.
Persécuteur.	
Porteur du crâne.	
Wyrd.	

Combattants interdits.

Archer keltois.	Ardokath, <i>mangeur d'âmes</i> .
Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), <i>Formor</i> .	Crôn (I).
Gardien de la Gnose.	Drac mac Syrö.
Golem de chair (Cerf).	Feylhin & Morgwen, <i>lanyfh</i> .
Guerrier (épée & marteau).	Grekhán.
Guerrier keltois (A & B).	Gwernydd.
Guerrière Lanyfh, <i>lanyfh</i> .	Kyran (I & II).
Homme chien.	Malal.
Karnagh.	Nerwyn, <i>lanyfh</i> .
Karnagh rouge, <i>karnagh</i> .	Wandyr, <i>karnagh</i> .
Lanyfh des bois noirs (A & B), <i>lanyfh</i> .	
Lorgayree (A, B, C & D), <i>lanyfh</i> .	
Musicien & Porte-étendard.	
Musicien & Porte-étendard keltois.	
Vétéran de la Gnose (épée & marteau).	

Faction : Gwyrd-An-Caern.

Nécropole (affiliation) : 50% des effectifs doivent être composés de combattants possédant la compétence « Mort-vivant ».

Les combattants affiliés coûtent -4PA.

Les combattants affiliés ne sont soumis à aucune limite spécifique d'effectif.

Affamé (Solo) : Tous (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Gardien de la nécropole (Solo) : Champion (6PA) : le combattant gagne les compétences « Bretteur » et « Feinte ».

Dévoreur d'âmes (Solo) : Mangeur d'âmes (X PA) : le combattant gagne POU+1.

X=POU.

Embaumeur (Solo) : Mage (1PA) : le combattant gagne la voie des Supplices.

Hurllement macabre (Solo) : Cavalier mâne (4PA) : le combattant gagne PEUR+1 et la compétence « Force en charge/3 ».

Momification ancestrale (Solo) : Mâne (2PA) : le combattant gagne la compétence « régénération/4 » et perd la capacité '*Les mânes Drunes*'.

Combattants affiliés (-4PA).

Archer.

Cavalier mâne, *mâne*.

Golem de chair (Cerf).

Guerrier (épée & marteau).

Homme chien.

Mâne.

Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).

Moloch (affamé).

Persécuteur.

Vétéran de la Gnose (épée & marteau).

Wyrd.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.

Brentyr.

Corwyn, *wyrd*.

Damrahl, *wyrd*.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Grekhhan.

Gwahyr, *persécuteur*.

Kernuor (I & II), *wyrd*.

Sarys, *mangeur d'âmes*.

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

Chien de Scathâch, *Formor*.

Karnagh.

Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.

Minotaure.

Musicien & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.

Pillard cornu (A, B & C).

Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.

Sans-visage.

Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.

Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.

Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.

Wandyr, *karnagh*.

Combattants interdits.

Archer keltois.

Belluaire.

Chien des Bois noirs.

Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.

Gardien de la Gnose.

Guerrier keltois (A & B).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Karnagh rouge, *karnagh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Molosse des Bois noirs.

Musicien & Porte-étendard keltois.

Porteur du crâne.

Tourmenteur.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Gwernydd.

Kyran (I & II).

Malal.

Marannòn.

Nerwyn, *lanyfh*.

Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,

puissant.

Viggoth, *tourmenteur*.



Faction : Mal cornu.

Princes de Kel (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Concentration/2 (FOR, RES, DIS) ».

Quête solitaire (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

Sang du cornu (Solo) : Champion (20PA) : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Fureur de Cernunnos (Solo) : Minotaure (1PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Razzia (Solo) : Pillard cornu (4PA) : le combattant gagne la compétence « Destrier ».

Sagesse keltoise (Solo) : Karnagh (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Venin des Bois noirs (Solo) : Vétéran de la Gnose (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Toxique/2 ».

Combattants affiliés

Chien de Scathâch, *Formor*.
 Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.
 Karnagh.
 Minotaure.
 Moloch (affamé).
 Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.
 Persécuteur.
 Pillard cornu (A, B & C).
 Porteur du crâne.
 Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.
 Sans-visage.
 Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.
 Vétéran de la Gnose (épée & marteau).

Ardokath, *mangeur d'âmes*.
 Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.
 Grekhan.
 Gwahyr, *persécuteur*.
 Marannòn.
 Wandyr, *karnagh*.

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

Archer.
 Belluaire.
 Chien des Bois noirs.
 Guerrier (épée & marteau).
 Homme chien.
 Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.
 Mâne.
 Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).
 Molosse des Bois noirs.
 Musicien & Porte-étendard.
 Tourmenteur.
 Wyrð.

Balor, *minotaure*.
 Brentyr.
 Corwyn, *wyrð*.
 Damrahl, *wyrð*.
 Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.
 Kernuor (I & II), *wyrð*.
 Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Sarys, *mangeur d'âmes*.
 Viggoth, *tourmenteur*.

Combattants interdits.

Archer keltois.

Cavalier mâne, *mâne*.

Gardien de la Gnose.

Golem de chair (Cerf).

Guerrier keltois (A & B).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Karnagh rouge, *karnagh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Musicien & Porte-étendard keltois.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Gwernydd.

Kyran (I & II).

Malal.

Nerwyn, *lanyfh*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,
puissant.



Faction : Mont Silence.

Inhumanité (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».
Un combattant possédant déjà cette compétence gagne FOR+1.

Bêtes des Bois noirs (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Cannibale (Solo) : Champion (4PA) : les combattants en contact ne peuvent pas utiliser les compétences « Acharné », « Armure sacrée », « Possédé » et « Régénération/X ».

Assaut furieux (Solo) : Archer (8PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, COU+1 et la compétence « Tir d'assaut ».

Forestier (Solo) : Pillard cornu (4PA) : le combattant gagne la compétence « Bond ».

Gardien de la nuit (Solo) : Karnagh (6/10PA) : le combattant gagne RES+2 et la compétence « Dur à cuire ».

Tourmenteur (Solo) : Régulier (2/4PA) : tout combattant adverse blessé en Corps-à-corps gagne la compétence « Prévisible » jusqu'à la fin de la partie (sauf s'il revient à l'état indemne).

Combattants affiliés

Archer.
Belluaire.
Chien des Bois noirs.
Guerrier (épée & marteau).
Karnagh.
Molosse des Bois noirs.
Musicien & Porte-étendard.
Persécuteur.
Pillard cornu (A, B & C).
Porteur du crâne.
Tourmenteur.
Vétéran de la Gnose (épée & marteau).
Wyrd.

Brentyr.
Corwyn, *wyrd*.
Damrahl, *wyrd*.
Grekhan.
Gwahyr, *persécuteur*.
Marannòn.
Viggoth, *tourmenteur*.
Wandyr, *karnagh*.

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

Chien de Scathâch, *Formor*.
Golem de chair (Cerf).
Homme chien.
Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.
Mâne.
Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).
Minotaure.
Moloch (affamé).
Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.
Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.
Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
Carrowek (II), *pillard cornu, sans-visage*.
Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.
Kernuor (I & II), *wyrd*.
Sarys, *mangeur d'âmes*.

Combattants interdits.

Archer keltois.

Cavalier mâne, *mâne*.

Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.

Gardien de la Gnose.

Guerrier keltois (A & B).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Karnagh rouge, *karnagh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.

Musicien & Porte-étendard keltois.

Sans-visage.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Carrowek (I), *sans-visage*.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Gwernydd.

Kyran (I & II).

Malal.

Nerwyn, *lanyfh*.

Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor, puissant*.



Faction : Ombreuse.

L'espoir est vain (affiliation) : le combattant Formor gagne la compétence « Régénération/5 ». Un combattant possédant déjà « Régénération/X » jette 2d6 au lieu d'1d6 pour ses tests de Régénération.

Le combattant non-Formor gagne la compétence « Désespéré ». Un combattant possédant déjà cette compétence gagne RES+1.

Bénédictio de l'Ombreuse (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Tyran noir (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/10 ». X= COU + DIS.

Chasseur de la nuit (Solo) : Chien de Scathâch (10PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Favori de l'Ombreuse (Solo) : Régulier, Vétéran (2PA) : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 » et « Martyr/2 ».

Fils de l'ombre (Solo) : Homme chien (1PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Séide (Solo) : Formor (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés

Chien de Scathâch, *Formor*.

Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.

Gardien de la Gnose.

Guerrier (épée & marteau).

Homme chien.

Moloch (affamé).

Musicien & Porte-étendard.

Persécuteur.

Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.

Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.

Vétéran de la Gnose (épée & marteau).

Wyrd.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Brentyr.

Gwahyr, *persécuteur*.

Gwernydd.

Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,

puissant.

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

Archer.

Karnagh.

Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.

Minotaure.

Pillard cornu (A, B & C).

Tourmenteur.

Corwyn, *wyrd*.

Damrahl, *wyrd*.

Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.

Greghan.

Marannòn.

Viggoth, *tourmenteur*.

Wandyr, *karnagh*.

Combattants interdits.

Archer keltois.

Belluaire.

Cavalier mâne, *mâne*.

Chien des Bois noirs.

Golem de chair (Cerf).

Guerrier keltois (A & B).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Karnagh rouge, *karnagh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Mâne.

Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Molosse des Bois noirs.

Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.

Musicien & Porte-étendard keltois.

Porteur du crâne.

Sans-visage.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.

Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Kernuor (I & II), *wyrd*.

Kyran (I & II).

Malal.

Nerwyn, *lanyfh*.

Sarys, *mangeur d'âmes*.



Faction : Rag'Narok.

Haine impie (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Résolution/X ». X est égal au nombre de fidèles amis/ennemis dont le combattant occupe l'aura de foi (maximum 3).

Serviteur de la Gnose (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne FOR+1 jusqu'à la fin de la partie à chaque fois qu'il élimine en Corps-à-corps un combattant ennemi possédant l'une des compétences suivantes :

- « Fidèle/X ».
- « Féal/X ».
- « Dévotion/X ».

Âme brûlée (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

Désolation (Solo) : Mâne, Mangeur d'âmes (4PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Profanatrice (Solo) : Lanyfh (3PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Prophète de l'apocalypse (Solo) : Mystique (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Illuminé » ou « Récupération/2 ».

Scrutateur assoiffé (Solo) : Archer (3PA) : le combattant gagne la compétence « Visée ».

Combattants affiliés

Archer.
Gardien de la Gnose.
Golem de chair (Cerf).
Guerrier (épée & marteau).
Homme chien.
Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.
Mâne.
Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).
Musicien & Porte-étendard.
Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.
Sans-visage.
Tourmenteur.
Wyrd.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.
Brentyr.
Carrowek (I), *sans-visage*.
Corwyn, *wyrd*.
Damrahl, *wyrd*.
Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.
Grekhan.
Gwernydd.
Kernuor (I & II), *wyrd*.
Marannòn.
Sarys, *mangeur d'âmes*.
Viggoth, *tourmenteur*.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +2PA pour les Champions).

Belluaire.
 Chien de Scathâch, *Formor*.
 Chien des Bois noirs.
 Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.
 Karnagh.
 Minotaure.
 Molosse des Bois noirs.
 Persécuteur.
 Pillard cornu (A, B & C).
 Porteur du crâne.
 Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.
 Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.
 Vétéran de la Gnose (épée & marteau).

Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Carrowek (II), *pillard cornu, sans-visage*.
 Gwahyr, *persécuteur*.
 Nerwyn, *lanyfh*.
 Rhyddròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.
 Wandyr, *karnagh*.

Combattants interdits.

Archer keltois.
 Cavalier mâne, *mâne*.
 Guerrier keltois (A & B).
 Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.
 Karnagh de la horde, *karnagh*.
 Karnagh rouge, *karnagh*.
 Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.
 Minotaure des plaines, *minotaure*.
 Minotaure keltois, *minotaure*.
 Moloch (affamé).
 Musicien & Porte-étendard keltois.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.
 Balor, *minotaure*.
 Crôn (I).
 Drac mac Syrö.
 Efrath, *mangeur d'âmes*.
 Kyran (I & II).
 Malal.
 Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor, puissant*.

Faction : Sorcières.

Ténacité des sorcières (affiliation) : le combattant gagne RES+1 par adversaire à 5cm (maximum +3).

Sorcière solitaire (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Farouche/5 ».

Vivacité des sorcières (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne la compétence « Ambidextre ».

Allié des sorcières (Solo) : Archer (4PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Fiel sanglant (Solo) : Lanyfh (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Toxique/1 ». Si la cible du jet de Blessure possède la compétence « Fanatisme », le combattant bénéficie de la compétence « Toxique/5 ».

Sorcière des Bois noirs (Solo) : Guerrière lanyfh (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Trophée macabre (Solo) : Régulier, Irrégulier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Résolution/2 ».

Combattants affiliés

Archer.

Belluaire.

Chien des Bois noirs.

Guerrier (épée & marteau).

Guerrière Lanyfh, *lanyfh*.

Homme chien.

Karnagh.

Lanyfh des bois noirs (A & B), *lanyfh*.

Lorgayree (A, B, C & D), *lanyfh*.

Molosse des Bois noirs.

Persécuteur.

Brentyr.

Corwyn, *wyrd*.

Feylhin & Morgwen, *lanyfh*.

Grekhan.

Gwahyr, *persécuteur*.

Nerwyn, *lanyfh*.

Wandyr, *karnagh*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Chien de Scathâch, *Formor*.

Golem de chair (Cerf).

Mâne.

Mangeur d'âmes (A, B, C, D & E).

Musicien & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard aveugle, *sans-visage*.

Pillard cornu (A, B & C).

Puissant (A, B, C, D, E, F & G), *Formor*.

Sans-visage.

Séide (A, B, C, D & E), *Formor*.

Vétéran de la Gnose (épée & marteau).

Wyrd.

Ardokath, *mangeur d'âmes*.

Balkròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Carrowek (I & II), *pillard cornu, sans-visage*.

Damrahl, *wyrd*.

Efrath, *mangeur d'âmes*.

Rhydròn (I, II, III, IV & V), *Formor*.

Sarys, *mangeur d'âmes*.

Combattants interdits.

Archer keltois.

Cavalier mâne, *mâne*.

Favori de l'Ombreuse (A, B, C, D & E), *Formor*.

Gardien de la Gnose.

Guerrier keltois (A & B).

Karnagh de la horde, *karnagh*.

Karnagh rouge, *karnagh*.

Minotaure.

Minotaure des plaines, *minotaure*.

Minotaure keltois, *minotaure*.

Moloch (affamé).

Musicien & Porte-étendard keltois.

Porteur du crâne.

Tourmenteur.

Asamòn (I, II, III & IV), *Formor*.

Balor, *minotaure*.

Crôn (I).

Drac mac Syrö.

Gwernydd.

Kernuor (I & II), *wyrd*.

Kyran (I & II).

Malal.

Marannòn.

Tyramòn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *Formor*,
puissant.

Viggoth, *tourmenteur*.

