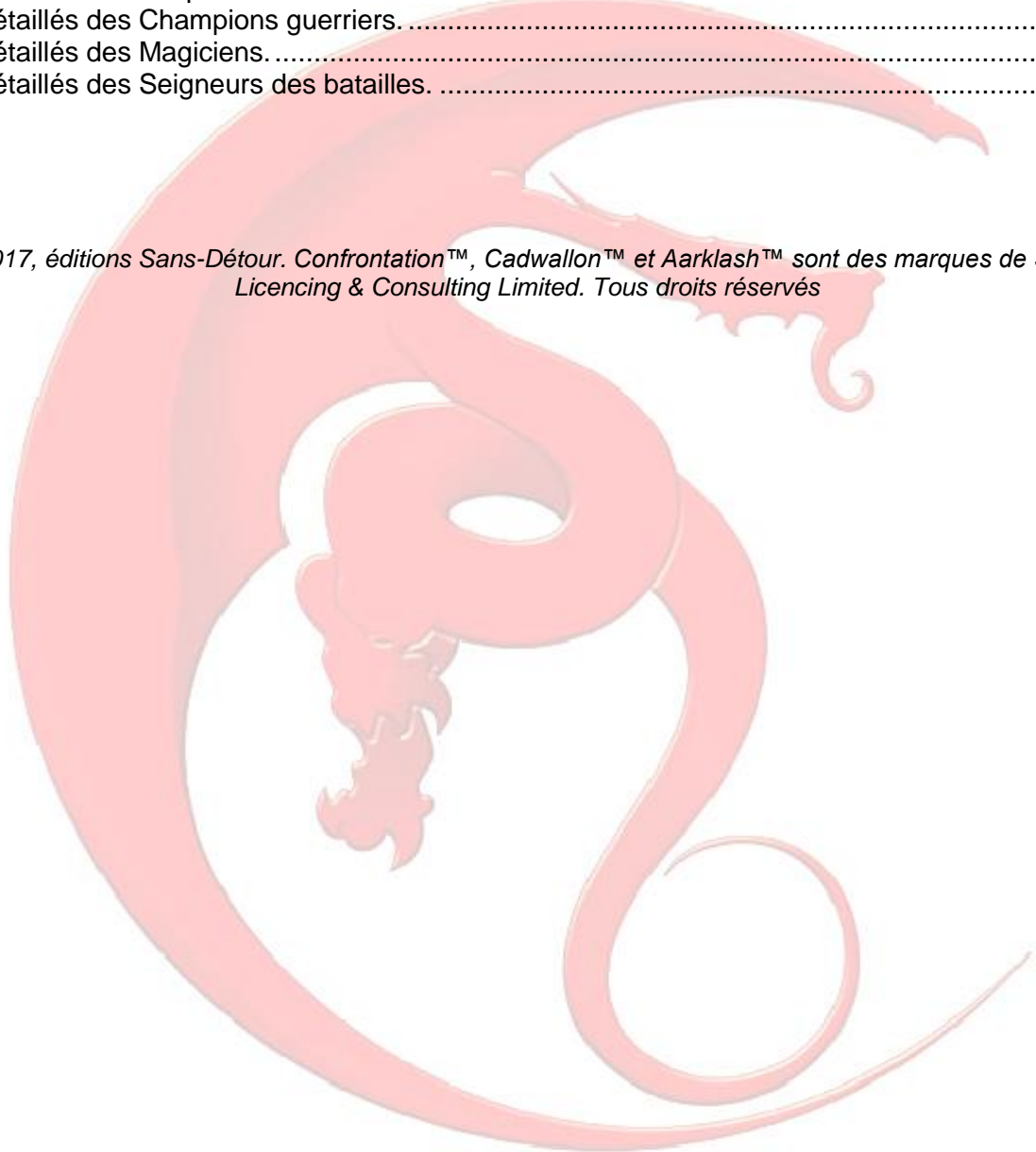


Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur la guilde des Lames.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	10
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	11

© 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.

Appuie-feu : 28PA.
Archer keltois : 12PA.
Boutefeux : 92PA.
Chevalier : 57PA.
Chevalier errant : 57PA.
Croque-mort (E) : 27PA.
Croque-mort (F) : 30PA.
Déserteur : 16 PA.
Escorte : 21PA.
Gladiateur : 31PA.
Guerrier keltois (A) : 10PA.
Joueur de bâton (A) : 20PA.
Joueur de bâton (B) : 22PA.
Lame : 33PA.
Minotaure : 62PA.
Minotaure des plaines : 67PA.
Nomade : 31PA.
Officier : 33PA.
Ogre mercenaire : 68PA.
Orpheline (A) : 30PA.
Orpheline (B) : 37PA.
Porteur d'armes : 12PA.
Spadassin : 25PA.



Liste des coûts des Champions.

Aïona : 51PA.

Albert : 75PA.

Le Bourreau : 49PA.

Le Cyclope : 64PA.

Den Azhir : 386PA.

Dernier souffle : 87PA.

Dorak : 62PA.

Drac mac Syrö : 259PA.

Drokan : 100PA.

Gortizi : 63 PA.

Iris : 67PA.

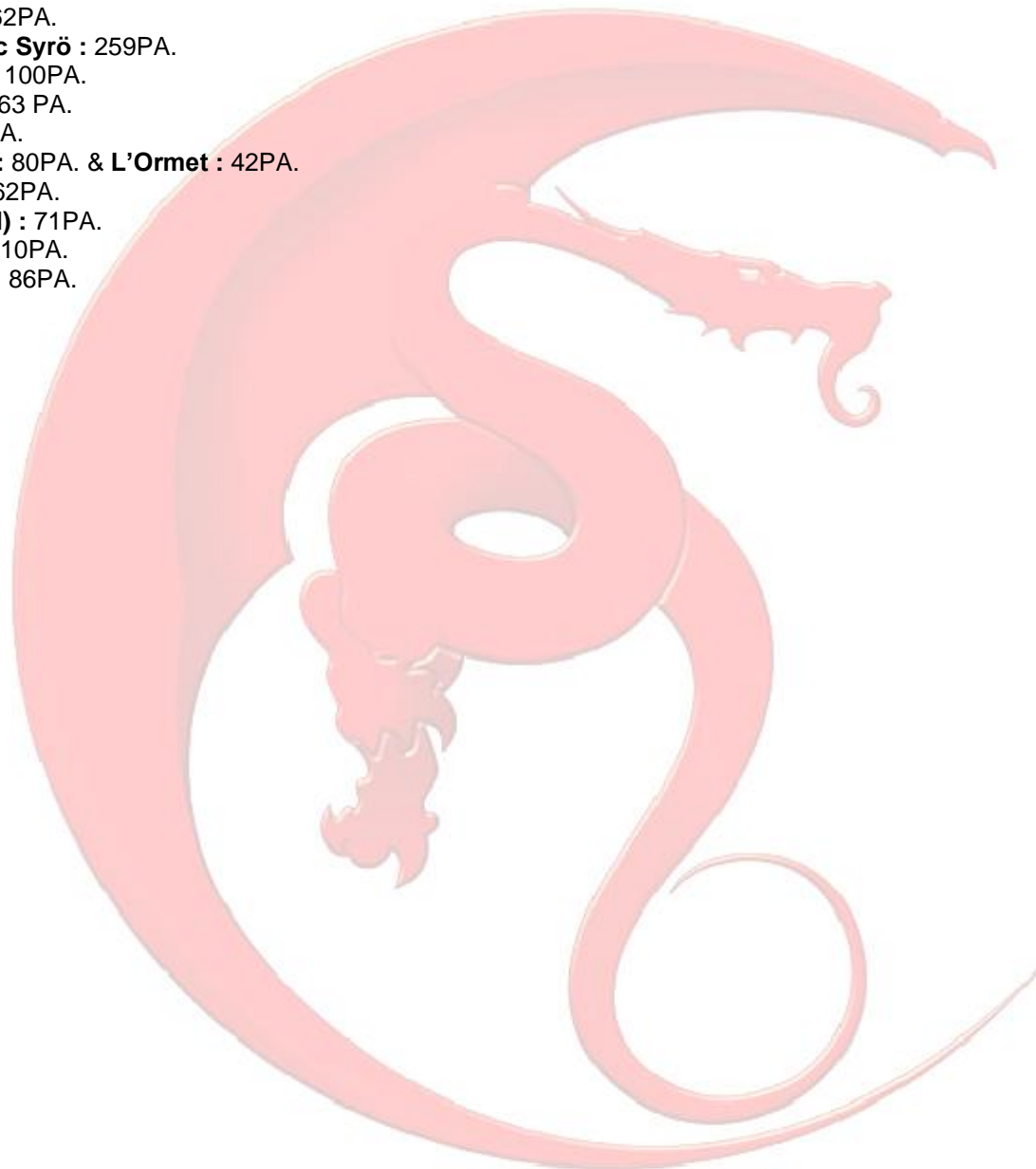
Isabeau : 80PA. & **L'Ormet** : 42PA.

Leona : 62PA.

Logren (I) : 71PA.

Rejan : 110PA.

Sanaris : 86PA.



Informations sur la guilde des Lames.

L'Élément de prédilection des magiciens de la guilde des Lames est le **Feu**.

Les Éléments interdits aux magiciens de la guilde des Lames sont la **Lumière** & les **Ténèbres**.

La guilde des Lames est considérée comme une **faction** de la cité-franche de Cadwallon. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc à tout point de vue des combattants du même peuple.

Si vous jouez une armée de la guilde des Lames, celle-ci est la **faction majeure** de l'armée, il vous est possible de choisir une unique **faction mineure** pour l'accompagner.

Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la guilde des Lames, en aucun cas il ne peut être recruté au sein de la faction mineure.

Les Champions issus de la faction mineure sont interdits.

Si la faction mineure choisie entretient des relations amicales avec la guilde des Lames, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations amicales avec la guilde des Lames :

- Guilde des Architectes.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Nochers.
- Guilde des Orfèvres.
- Guilde des Usuriers.
- Guilde des Voleurs.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Lames, alors il est possible de recruter jusqu'à 20% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations hostiles avec la guilde des Lames :

- Milice.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Lames peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

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

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhÿl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Archer keltois.

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

Boutefeu, ogre.

12,5 - 2 - 5/11 - 5/11 - -7/3
 TIR=3 ; Canon et Artilleurs gobelins : FOR10, 20/40/80. Artillerie légère perforante.
 Brute épaisse, Dur à cuire, Enchaînement/1, Fanatisme, Tireur embarqué.
 Créature de Cadwallon. Grande taille.

Auto-destruction.

Sans peur ni cervelle.

92 PA

Auto-destruction.

Si l'ogre est en Blessure critique, vous pouvez décider de le sacrifier dans un ultime feu d'artifice. Cette action doit être effectuée pendant une phase de Corps à corps à la place d'une Attaque de l'ogre (s'il ne possède d'aucun dé d'Attaque, il ne peut pas se sacrifier de la sorte). L'ogre est Tué net et toutes les figurines situées à 5cm ou moins de l'ogre subissent un jet de Blessures (FOR=6). Après un tel geste, l'ogre ne pourra revenir en jeu d'aucune manière.

Sans peur ni cervelle.

- L'ogre et les deux servants gobelins comptent pour trois combattants pour le calcul de la FT des Fidèles.
- Les deux artilleurs juchés sur le dos de l'ogre ne peuvent pas être pris pour cibles d'une attaque, d'un tir, d'un sort, ou de quelque autre effet de jeu que ce soit. Leur profil est intégré à celui de leur porteur : si l'ogre meurt, les deux gobelins sont également retirés du jeu.

Chevalier.

17,5 - 4 - 5/7 - 5/10 - 6/3
 Brutal, Charge bestiale, Désengagement/6, Force en charge/5.
 Élite de Cadwallon. Grande taille.
 57 PA

Chevalier errant.

17,5 - 4 - 6/7 - 4/10 - 6/5
 Charge bestiale, Désespéré, Force en charge/3, Mercenaire.
 (Immunité/Peur)
 Élite de Cadwallon. Grande taille.
 57 PA

Déserteur.

10 - 3 - 2/3 - 3/4 - 3/2
 TIR=3 ; Arbalète : FOR6, 15/30/45.
 Mercenaire, Tir instinctif.
 Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.
 16 PA

Escorte.

7,5 - 0 - 3/6 - 4/8 - 5/5
 Brute épaisse, Dur à cuire, Mercenaire.
 Vétéran de Cadwallon. Petite taille.
 21 PA

Gladiateur.

10 - 4 - 4/6 - 5/4 - 6/2
 Bravoure, Contre-attaque, Coup de maître/2, Instinct de survie/6.
 Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
La mort ou la vie ?
 31 PA

La mort ou la vie ?

Lorsqu'un gladiateur amène un combattant ennemi en Blessure critique, le joueur qui le contrôle peut demander une mise à mort. Cette dernière est résolue immédiatement.

- Si des spectateurs assistent à la partie, ce sont eux qui décident de la mise à mort. Si la majorité d'entre eux lève le pouce, l'ennemi survit. Sinon il est éliminé.
- Si aucun spectateur n'assiste à la partie ou si leur présence ne permet pas de décider de la mise à mort, le gladiateur et son ennemi effectuent un test de Courage en opposition. Si le gladiateur remporte ce test, son ennemi est éliminé.

Un combattant éliminé par une mise à mort est immédiatement retiré du jeu, quels que soient les compétences ou les effets de jeu dont il bénéficie. Il peut néanmoins revenir en jeu, le cas échéant. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par partie et par gladiateur.

Guerrier keltois (A).

10 - 3 - 2/5 - 2/4 - 3/1
 Furie guerrière, Mercenaire.
 Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.
 10 PA

Joueur de bâton (A).

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

Concentration/1, Régénération/5.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

20 PA

Joueur de bâton (B).

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

Concentration/1, Enchaînement/1.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

22 PA

Lame.

15 - 4 - 4/8 - 4/6 - -5/2

Implacable/1, Tueur né.

Vétéran de Cadwallon. Grande taille.

33 PA

Minotaure.

12,5 - 3 - 5/10 - 3/10 - -7/1

TIR=3 ; Arbalète de poing géante : FOR7, 20/35/45.

Brutal, Charge bestiale, Soins/4.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

62 PA

Minotaure des plaines, minotaure.

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

Charge bestiale, Furie guerrière, Mercenaire.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

67 PA

Nomade.

15 - 4 - 5/7 - 4/5 - -5/3

Mercenaire, Tueur né.

Régulier de Cadwallon. Grande taille.

31 PA

Officier.

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

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Commandement/10, Mercenaire.

Élite de Cadwallon. Taille moyenne.

33 PA

Ogre mercenaire, ogre.

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

Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme,

Enchaînement/1, Fléau/ Créatures, Mercenaire.

Créature de Cadwallon. Grande taille.

Barda.

68 PA

Barda.

Avant chaque jet de Tactique, le porteur jette 1d6 :

- Sur 1, il gagne la compétence « Abominable ».
- Sur 2, 3, 4 ou 5, il gagne la compétence « Autorité ».
- Sur 6, il gagne la compétence « Armure sacrée ».

Orpheline (A).

12,5 - 4 - 4/7 - 3/5 - 5/0

Furie guerrière.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les furies d'Avagddu.

30 PA

Furie d'Avagddu (A).

12,5 - 4 - 6/10 - 4/6 - -6/0

Furie guerrière, Possédé.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les furies d'Avagddu.

- PA

Les furies d'Avagddu.

1d6 est lancé à chaque fois qu'une orpheline encaisse un jet de Blessures ou subit une Blessure automatique.

- Si le résultat est '1', '2' ou '3', rien ne se passe.
- Si le résultat est '4', l'orpheline se transforme en furie d'Avagddu (A). Sa figurine et son profil sont remplacés en conséquence. La furie est dans le même état de Blessures que l'orpheline qu'elle remplace et bénéficie des effets magiques auxquels cette dernière était soumise. Cette transformation est définitive.
- Si le résultat est '5' ou '6', la transformation a lieu comme précédemment et le jet de Blessures est également ignoré. Ce résultat est considéré comme un test d'Instinct de survie réussi.

Orpheline (B).

10 - 4 - 3/5 - 4/5 - 5/0

Éclaireur, Furie guerrière, Instinct de survie/6,

Rapidité.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Les orphelines d'Avagddu. (page 7)

37 PA

Furie d'Avagddu (B).

12,5 - 4 - 6/10 - 4/6 - -6/0

Cri de guerre/8, Furie guerrière, Implacable/1, Possédé.

Spécial de Cadwallon. Grande taille.

Les orphelines d'Avagddu.

- PA

Les orphelines d'Avagddu.

Lorsqu'une orpheline est activée, le joueur qui la contrôle peut tenter de la transformer en furie d'Avagddu : il jette alors 1d6.

- Sur un résultat de '1', '2' ou '3', la transformation échoue et l'orpheline ne peut effectuer ni charge ni course lors de ce tour.
- Si le dé indique '4', '5' ou '6', la transformation a lieu et la figurine de l'orpheline est remplacée par une figurine de furie d'Avagddu (B), qui est aussitôt activée. Toutefois, si ce remplacement doit entraîner la manipulation d'une autre figurine ou d'un élément de décor, la transformation échoue comme décrit plus haut. Cette transformation est définitive.

Porteur d'arme.

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

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

Les porteurs d'armes.

12 PA

Les porteurs d'armes.

Chaque Champion de Cadwallon peut, lors de la constitution des armées, se voir apparié à un et un seul porteur d'arme. Il est alors considéré comme son maître.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le maître et son porteur d'arme partagent leurs lignes de vue. Cette règle ne s'applique pas aux tirs, au lancement de sortilèges et à l'appel de miracles.

Spadassin.

10 - 4 - 5/7 - 2/4 - 5/3

Assassin, Fléau/X, Mercenaire.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Contractuel.

25 PA

Contractuel.

Le joueur doit choisir un des contrats ci-dessous pour chacun de ses spadassins lors de la constitution des armées, afin de déterminer le X de son Fléau.

- **Contrat particulier.** X est un Champion ennemi choisi par le joueur à la fin de la phase de déploiement.
- **Contrat d'extermination.** X est un rang choisi par le joueur à la fin de la phase de déploiement. Les Champions de rang X ne sont pas concernés.

Profils détaillés des Champions guerriers.

Aïnoa, l'impardonnée.

10 - 5 - 5/5 - 6/4 - 6/2
 Ambidextre, Assassin, Mercenaire, Vivacité.
 (Artefact/2, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 51 PA

Albert, le grave.

10 - 4 - 4/8 - 5/7 - 6/5
 TIR=3, Arbalète : FOR6, 15/30/45.
 Brutal, Bravoure, Cri de guerre/8, Mercenaire,
 Précision, Vivacité.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coupe de
 maître/0, Enchaînement/2, Rechargement
 rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
 Champion vétérans de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 75 PA

Le Bourreau.

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - 7/4
 Brute épaisse, Mercenaire, Tueur né.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion irrégulier de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 49 PA

Le Cyclope, gladiateur.

10 - 4 - 5/7 - 6/6 - 7/2
 Ambidextre, Bravoure, Coup de maître/4,
 Instinct de survie/6, Mutagène/0.
 (Artefact/2, Enchaînement/2)
 Champion spécial de Cadwallon/Dirz. Taille
 moyenne.

La mort ou la vie ? (page 5)

64 PA

Seringues de vestiaire (10).

Le porteur gagne la compétence
 « Mutagène/2 ».
 Les gladiateurs amis gagnent la compétence
 « Mutagène/0 ».

Réservé au Cyclope.

Dernier souffle, officier.

10 - 5 - 5/7 - 5/7 - 6/5
 TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.
 Acharné, Aguerri, Brutal, Commandement/10,
 Mercenaire.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée)
 Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
 87 PA

Dorak, déserteur.

10 - 4 - 4/5 - 5/6 - 5/4
 TIR=4 ; Arbalète : FOR6, 15/30/45.
 Acharné, Autorité, Brutal, Dur à cuire,
 Mercenaire, Tir instinctif.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée)
 Champion vétérans de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 62 PA

Drokan.

10 - 5 - 6/10 - 5/10 - 6/2
 Ambidextre, Brute épaisse, Enchaînement/3,
 Insensible/4, Paria, Possédé.
 (Artefact/2, Coup de maître/0)
 Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
 100 PA

Gortizi, l'incalmée.

12,5 - 5 - 5/7 - 6/6 - -5/1
 TIR=4, Dagues de lancer : FOR3, 10/15/20.
 Ambidextre, Bretteur, Furie guerrière.
 (Artefact/1, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée)
 Champion irrégulier de Cadwallon. Taille
 moyenne.

Colère sans fin.

63 PA

Colère sans fin.

Gortizi doit obligatoirement placer au moins 1
 dé de combat en attaque, quels que soient les
 effets de jeu.

Iris, valkyrie.

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

Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3, Fine lame, Parade, Paria.

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

Champion spécial de Cadwallon/Alahan. Taille moyenne.

67 PA

Isabeau, la secrète.

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

TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Bretteur, Résolution/2.

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

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.

La secrète.

80 PA

La secrète.

Isabeau et l'Ormet ne peuvent en aucun cas être déployés au sein d'une armée qui compte la guilde des Usuriers comme faction majeure ou mineure.

Âme des Soma (12).

Le porteur gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, une Arme Noire et les compétences « Autorité » et « Juste ».

Réservé à Aghovar, Isabeau et Sienna.

L'Ormet, porteur d'arme.

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

Assassin, Asservi/Isabeau, Bravoure, Conscience.

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

La secrète.

Les porteurs d'armes. (page 7)

Champion irrégulier de Cadwallon. Petite taille. 42 PA

Leona, duelliste.

10 - 5 - 6/5 - 6/5 - 6/6

Ambidextre, Commandement/10, Fanatisme, Feinte.

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

Champion vétéran de Cadwallon/Griffon. Taille moyenne.

62 PA

Logren (I).

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

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Arme sacrée/Combat, Bravoure, Charge bestiale, Ennemi personnel/Céléas Mundi, Mercenaire.

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

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne. 71 PA

Rejan, d'Orbeh.

20 - 4 - 3/6 - 4/11 - 6/8

TIR=5

Fléau/Grande taille, Harcèlement, Mercenaire.

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

Champion vétéran de Cadwallon. Grande taille.

Le chasseur.

110 PA

Le chasseur.

Lors de son activation, une des deux techniques suivantes doit être choisie :

- Rejan tire avec son fusil : FOR8, 30/55/80.
- Rejan tire avec ses pistolets : FOR6, 10/15/20 et bénéficie de la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Sanaris.

12,5 - 5 - 6/8 - 6/7 - 6/1

Ambidextre, Assassin, Éclaireur, Furie guerrière, Instinct de survie/5, Paria.

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

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne. 86 PA

Profils détaillés des Magiciens.

Appuie-feu.

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

POU=3

Guerrier-mage, Renfort.

Initié du Feu.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Petite taille.

Les appuie-feu gobelins.

28 PA

Les appuie-feu gobelins.

Lorsque l'appuie-feu goblin incante un sortilège, le joueur qui le contrôle peut désigner un combattant ami situé à moins de 15cm. Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le combattant désigné. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par ce combattant. Un éclaireur qui sert de relais à un appuie-feu goblin est révélé. La fréquence du sortilège reste inchangée.

Bombe de Feu.

Feu=3

Voie : Réservé aux appuis-feu

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Le joueur pose un marqueur 'Piège' qui représente une bombe de feu.

A chaque fois qu'un combattant termine un déplacement à moins de 10cm d'un marqueur 'Piège', le joueur qui l'a posé peut décider de le faire exploser. Tous les combattants situés à moins de 10cm subissent un jet de Blessures (FOR=6) et le marqueur est retiré.

Boulet rouge.

Feu=4

Voie : Réservé aux appuis-feu

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Le choix de la cible de ce sortilège s'effectue comme pour un tir d'artillerie perforante. La portée choisie vaut toujours 25cm.

La cible et tout combattant sur la trajectoire subissent un jet de Blessures (FOR=5).

Tout combattant qui subit effectivement une Blessure est soumis à un second jet de Blessures (FOR=2).

Croque-mort (E).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur, Insensible/5.

Initié du Feu.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Les croque-morts cadwës.

27 PA

Croque-mort (F).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur.

Initié du Feu.

(Contre-attaque)

Initié de Cadwallon. Taille moyenne.

Bannière des morts.

Les croque-morts cadwës.

30 PA

Bannière des morts.

Tout combattant ami à 15cm du porteur bénéficie de la compétence « Bravoure ».

Les croque-morts cadwës.

Les ennemis situés même à 10cm ou moins d'un croque-mort cadwë sont soumis aux effets suivants :

- Ils ne bénéficient plus de la compétence « Acharné ».
- Ils sont retirés du jeu s'ils sont éliminés (ils ne peuvent revenir d'aucune manière, hormis par le biais de la compétence « Renfort »).

Ces capacités sont sans effet si le croque-mort est en déroute.

Piège igné.

Feu=2

Voie : Réservé aux croque-morts

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible perd toute ligne de vue.

Dès que la cible se déplace ou est déplacée, elle est sonnée.

Ce sortilège est alors immédiatement dissipé.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Den Azhir, duc de Cadwallon.

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

Brutal, Aguerri, Autorité, Bretteur, Chance, Commandement/25, Enchaînement/5, Feinte, Inébranlable, Insensible/4, Parade.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0)

Champion légende vivante de Cadwallon. Taille moyenne.

386 PA

Sceptre de Vanius (50).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Mort-vivant », « Immunité/Peur » et « Tueur né ».

Réservé à Den Azhir.

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.