

L'Armée du Cerf

Livre d'Armée pour
L'Âge des Escarmouches

Version 0.7.0

Mis en page par jM

L'Univers

Il est de ces peuples dont le nom est maudit à jamais, dont le nom fait trembler, dont le nom fait lever des armées d'hommes résignés à affronter l'horreur et la sauvagerie incarnées.

Les keltois Drones sont de ceux-là.

Issus de la grande Tribu des hommes de Kel, les Drones se sont séparés des clans keltois et partirent à la recherche de leur Roi, Cernunnos le Beau Cornu, trompé par les dieux. Réfugiés dans les ombres de Caer Maed, les Bois noirs, les Drones espèrent le retour de leur roi.

Attendant cet événement providentiel, les Drones ont voué leur existence à l'éradication des dieux et de leurs croyants. Ce combat, mené depuis de trop nombreuses années, est à l'origine de leur noire réputation.

Pour affaiblir les dieux, les Drones font subir à leurs croyants les pires atrocités. Aussi bien, que lorsque l'on approche des Bois noirs, la douce musique de la nature est remplacée par les cris de douleurs des prisonniers.

On leur impute également des rites anthropophages, lors

desquels les Drones sont persuadés qu'en dévorant le corps des vaincus, ils s'approprient la puissance de leurs dieux protecteurs.

Sombrant dans la démence, les Drones ont pactisé avec les Formors. Nul ne sait réellement d'où viennent ces entités démoniaques. Certains Chamans sessairs voient les Formors comme l'engeance maudite de Scâthach, une des Atrocités originelles. Entre alliance et manipulation, Drones et Formors forment une des plus grande menace d'Aarklash.

Guidés par les Wyrds dans l'accomplissement de la Gnose, les Drones partent en guerre sous les appels d'un des neufs Seigneurs Wyrd.

Un jour seulement verra le réveil du neuvième seigneur, redouté par son propre peuple. Ce dernier vit au plus profond de Caer Maed. Nul ne l'a jamais vu. Serait-ce Cernunnos, rongé par la vengeance, ou Scâthach, elle-même ivre de pouvoir?

L'Alliance de la Lumière surveille ces bois avec la plus grande vigilance, redoutant les clameurs qui s'en échappent. Car de ce qu'il en sortira, beaucoup n'y survivront pas.

Voie d'Alliance

Les combattants du Cerf font partie de la voie d'Alliance des Ténèbres.

Éléments interdits : Lumière

Tactiques du Cerf

Sacrifice (2X PT)

Cette tactique est déclarée juste avant que le combattant du cerf ami ciblé ne place ses dés de combat. Il doit placer tous ses dés en attaque et acquiert la compétence Coup de maître pour ce combat.

Il doit effectuer autant de coups de maître que possible lors de ce combat, et perdra autant de PV supplémentaires lors de la résolution des dégâts.

X est égal au nombre de coups de maître ainsi déclarés. X ne peut pas être supérieur au nombre de PV qu'il lui reste.

Festin (3 PT)

Cette tactique doit être déclarée juste avant la détermination du séparateur de la mêlée.

Si le combattant adverse ciblé est au contact d'une PUI totale de cerfs amis strictement supérieure au double de la sienne, ce combattant subit une attaque immédiate de la part de chaque cerf ami à son contact.

Ces attaques peuvent être défendues par la cible. Pour chaque attaque ou défense ainsi résolue, 1 dé de combat sera retiré au combattant correspondant lors de son prochain combat ce tour-ci.

Ceci n'est pas un combat, et donc aucun effet utilisable pendant un combat ne peut y être utilisé.



Les combattants du Cerf

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Homme Chien	10	10	2	3/5	2/5	-	3	1	-	Désespéré	1	1	- / -
Guerrier Keltois	10	10	3	3/5	2/4	-	3	1	-	Furie guerrière, Mercenaire	1	1	- / -
Mâne Drune	15	7,5	0	3/7	2/8	-	6/4	-	-	Mort-vivant, Régénération/5	1	1	Mâne / -
Guerrier Drune	15	10	3	4/6	3/5	-	3	1	-	Acharné	1	1	- / -
Musicien Drune	15	10	2	3/5	3/4	-	4	1	-	Acharné, Musicien	1	1	- / -
Porte-étendard Drune	15	10	2	3/5	3/4	-	4	1	-	Acharné, Port-Étendard	1	1	- / -
Archer Keltois	15	10	3	2/3	2/3	3	3	1	-	Furie guerrière, Mercenaire, Arc 4/20	1	1	- / -
Archer Drune	20	10	2	3/3	2/4	3	3	2	-	Toxique/5, Arc 5/25	1	1	- / -
Persécuter Drune	20	10	3	4/8	4/6	-	4	2	-	Implacable/1, Cri de guerre/3	1	1	Persécuter / -
Vétéran Drune	20	10	3	4/7	3/6	-	4	2	-	Acharné, Charge bestiale	1	1	- / -
Guerrière Lanyfh	20	12,5	5	4/6	4/3	-	4	1	-	Bond, Féroce, Instinct de survie	1	2	Lanyfh / -
Guerrière Lanyfh 2	20	12,5	5	4/5	4/3	-	4	1	-	Bond, Féroce, Éclaireur	1	2	Lanyfh / -
Sorcière Lanyfh	25	12,5	5	4/6	4/3	-	5	1	-	Bond, Féroce, Éclaireur, Farouche	1	2	Lanyfh / Sorcières
Tourmenteur	25	10	3	4/7	4/6	2	5	2	-	Brutal, Tir d'assaut, Hache de lancer 7/10	1	2	- / -
Karnagh Drune	30	12,5	4	5/8	4/7	-	6	3	-	Arme Formor, Possédé, Intimidation/DEF	1	2	Karnagh / -
Karnagh Rouge	35	12,5	4	5/9	4/7	-	8	3	-	Arme Formor, Possédé, Intimidation/DEF, Charge bestiale	1	2	Karnagh / Fléau Rouge
Cavalier Mâne	45	15	2	5/9	3/10	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Dur à cuire, Charge bestiale	2	2	Mâne / Gwyrd-An-Caern
Séide Formor	45	12,5	4	5/10	4/9	-	7/5	2	-	Arme Formor, Régénération/4, Dur à cuire, Furie guerrière, Immunité/PEU	1	2	Formor / -

Les combattants du Cerf

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Séide Formor 2	45	12,5	4	5/10	4/9	-	7/5	2	-	Arme Formor, Régénération/4, Furie guerrière, Acharné, Immunité/PEU, Charge bestiale	1	2	Formor / -
Pillard Cornu	55	17,5	5	5/9	5/9	-	7	2	-	FOR en charge/4, Charge bestiale, Cri de guerre/5, Féroce, Implacable/1	2	2	Cavalier / -
Minotaure Drune	55	15	3	6/11	4/11	-	7/5	0	-	Furie guerrière, Charge bestiale, Acharné	2	2	Minotaure / -
Chien de Scathâch	60	15	4	6/10	4/9	-	8/6	1	-	Armure Formor, Charge bestiale, Brutal, Dur à cuire, Féroce, Bond, Implacable/1	2	2	Formor / -
Minotaure Keltois	80	15	3	6/14	4/12	-	9/7	0	-	Furie guerrière, Charge bestiale, Dur à cuire, Brutal, Implacable/1, Mercenaire	2	2	Minotaure / -
Shaman Keltoise	25	10	4	2/2	3/3	-	4	2	4	Furie guerrière, Magicien(Eau, Terre, Feu, Air / Shamanisme)	1	1	- / -
Mangeur d'âmes	 30	10	3	4/6	4/6	-	5	3	3	Possédé, Mystique-guerrier, Magicien des 4 éléments et Ténèbres/Supplées	1	2	Gardien de la nécropole / -
Moloch Affamé	 90	15/15	4	5/10	5/10	-	8/6	3	3	Arme noire, Acharné, Mystique-guerrier, Vol, Magicien(Ténèbres / Typhonisme)	2	2	Moloch affamé / -
Crôn l'insoumis	35	10	5	4/9	4/6	-	5	3	-	Furie guerrière, Commandement, Mercenaire	1	1	Incarné / -
Brentyr l'esclavagiste	 35	10	4	5/7	4/7	-	5	3	-	Acharné, Commandant, Ennemi Personnel/Markhan	1	1	Incarné / -
Gwahyr l'impitoyable	50	10	4	6/9	5/7	-	6	4	-	Commandement, Cri de guerre/5, Implacable/1	1	1	Incarné, Persécuteur / -
Feylhin la sauvage	 60	12,5	6	6/7	5/6	-	7	1	-	Bond, Féroce, Farouche, Furie guerrière, Instinct de survie	1	2	Incarné, Sœurs , Lanyfh / Sorcières
Morgwen l'ensanglantée	 70	12,5	6	6/6	6/5	-	6	2	-	Bond, Féroce, Farouche, Assassin, Éclaireur	1	2	Incarné, Sœurs , Lanyfh / Sorcières

Les combattants du Cerf

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Wandyr le sanguinaire 	100	12,5	6	7/10	6/9	-	8	6	-	Commandement, Possédé, Brutal, Intimidation/DEF	1	2	Incarné, Karnagh / -
Balkròn 	115	15	5	7/12	6/10	-	8/6	4	-	Autorité, Furie guerrière, Implacable/2, Régénération/4, Charge bestiale, Dur à cuire, Immunité/PEU, Arme et armure Formor	2	2	Incarné, Formor / -
Drac Mac Syrö 	240	10	8	12/11	9/9	-	10	8	-	Autorité, Furie guerrière, Immunité/PEU, Implacable/2, Chance/2, Mercenaire	1	3	Incarné, Chien de guerre / -
Gwernydd 	30	12,5	3	2/3	3/4	-	5	4	3	Acharné, Iconoclaste, Fidèle(Cernunnos)	1	1	Incarné / -
Kyran le chasseur	40	10	5	3/5	4/4	-	5	3	4	Furie guerrière, Mercenaire, Magicien(Eau, Terre, Feu, Air / Shamanisme)	1	1	Incarné / -
Corwyn le bossu 	40	10	4	3/5	3/6	-	5	4	4	Acharné, Magicien(Eau, Terre, Feu, Air / Shamanisme)	1	1	Incarné, Wyrd / -
Kyran 2	70	10	5	3/5	4/4	-	6	4	5	Furie guerrière, Conscience, Magicien(Eau, Terre, Feu, Air / Druidisme)	1	1	Incarné / -
Damrahl Wyrd Drune 	90	10	4	5/7	4/6	-	7	5	6	Dur à cuire, Fléau/Fidèle, Magicien(Eau, Terre, Feu, Air, Ténèbres / Shamanisme, Cabale)	1	2	Incarné, Wyrd / -
Ardokath 	90	10	4	6/8	6/8	-	8/6	-	4	Mort-vivant, Régénération/4, Iconoclaste, Commandement, Mystique-guerrier, Fidèle(Cernunnos)	1	2	Incarné, Maître des mânes / -

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé  , d'un sort/miracle réservé  et/ou d'une capacité spéciale .

Affiliations du Cerf

Gwyrd-An-Caern

Fléau/Hurlement macabre (10/15/20/25/30)

Les combattants non-effrayants de Gwyrd-An-Caern bénéficient de Cri de guerre/4. Ceux qui possèdent Cri de guerre/X avec X supérieur ou égal à 4 augmentent X de 1 point. La déroute causée par un combattant de Gwyrd-An-Caern a les mêmes effets que la déroute provoquée par un Mort-vivant.

Fléau/Nécropole (0)

Le nombre de mânes drunes que peut inclure la liste d'armée ne dépend plus du nombre de mangeurs d'âme qu'elle comporte. La valeur de régénération des mânes drunes et des cavaliers mânes qui ne sont pas dans la zone de contrôle d'un mangeur d'âme ami est diminuée de 1 point lorsqu'ils font partie d'une armée de Gwyrd-An-Caern.

Solo/Affamé (5)

Confère Fléau/Blessé.

Solo/Dévoreur d'Âme (5)

Confère la maîtrise de la voie Supplices ou Aguerri/POU (supplices)

Fléau Rouge

Fléau/Massacre (10/15/20/25/30)

Un combattant en déroute suite à un défi effrayant perdu contre un combattant du Fléau Rouge subit un test de dégât de FOR PEU.

Solo/Esclavagiste (5)

Le commandeur bénéficie de +1 en DIS par combattant adverse de valeur 15 ou plus éliminé lors du tour précédent par un combattant ami bénéficiant de ce solo.

Solo/Terreur (5)

Confère Intimidation/COU. Un combattant qui n'est pas un effrayant devient effrayant ($PEU = COU - 2$) à la place de bénéficiant de cet effet.

Mal Cornu

Fléau/Seigneur de Kel (20/30/40/50/60)

Confère Concentration/rang (en FOR, RES et DIS).

Solo/Razzia (5) Cavalier

Confère Destrier.

Solo/Sang du cornu (25) Incarné

Il bénéficie de Aguerri/INI, ATT, FOR, DEF, COU et TIR.

Mont Silence

Fléau/Inhumanité (15/25/30/40/45)

Confère Possédé. Ceux qui bénéficient déjà de Possédé lisent tous leurs tests dans le TRUC et dans le BIDULE une colonne plus à droite lorsqu'ils sont blessés.

Solo/Cannibale (10)

Confère la capacité suivante :

Libre : Un adversaire à son contact perd une compétence au choix du cannibale. Ne peuvent être perdues : Immortel, Juste, Hypérien, Commandement, Magicien, Fidèle.

Cette perte dure jusqu'à la fin du tour. Un combattant ne peut perdre de cette façon qu'une seule compétence.

Solo/Tourmenteur (5) Incarné

Avant la constitution des piles d'activation, le bénéficiaire désigne un combattant sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Celui-ci bénéficie de Prévisible pour le tour.

Ombreuse

Fléau/L'espoir est vain (20/30/40/50/60)

Confère Désespéré à tous les non-formors. Les Formors bénéficient de Régénération/4. Ceux qui possèdent Régénération/X, avec X inférieur ou égal à 4 diminuent X de 2 points.

Solo/Favori de l'Ombreuse (5)

Confère Dévotion ou Martyr.

Solo/Tyran noir (rang x5) Formors de rang 2 ou plus

Confère Commandement. Ce solo coûte 5PA supplémentaires lorsqu'il est attribué à un Incarné.



Rag'Narok

Fléau/Haine impie (10/15/20/25/30)

Confère Résolution/X. X est égal au nombre de mystiques dont il est dans la zone de contrôle. (MAX Résolution/rang).

Solo/Âme brûlée (5)

Interdit aux Mystiques. Confère Insensible/2.

Solo/Désolation (5)

Confère Furie guerrière lorsque le bénéficiaire est dans une zone de contrôle (amie ou ennemie).

Sorcières

Fléau/Ténacité des sorcières (10/15/20/25/30)

Confère Acharné. Ceux qui possèdent déjà Acharné bénéficient de +1 RES.

Solo/Fiel sanglant (5) *Lanyfh*

Confère Toxique/5. Contre un Fanatique, confère Toxique/3.

Solo/Trophée macabre (5) *Incarné*

A chaque fois que le bénéficiaire élimine un combattant adverse, posez un marqueur macabre dessus. Juste après la résolution de n'importe quel test par le bénéficiaire, ou n'importe quel test dont il est la cible, et qui est résolu dans le TRUC, il peut défausser un marqueur macabre pour que ce test bénéficie de Aguerri/X ou subisse Intimidation/X, où X est la caractéristique utilisée pour ce test.



Capacités spéciales

Gardien de la nécropole

Pour chaque mangeur d'âme présent dans l'armée, jusqu'à 2 cartes de profils "mânes drunes" peuvent être jouées (dans la limite des limitations standard de composition d'armée).

Tout Mâne ami se trouvant dans la zone de contrôle d'au moins un mangeur d'âme voit sa valeur de Régénération/X diminuer de 2.

Chien de guerre

Drac Mac Syrō possède la compétence Commandement, mais celle-ci ne bénéficie qu'à ses amis du Cerf, du Minotaure, ou mercenaires.

Il ne peut former d'état major qu'avec des combattants pouvant bénéficier de sa compétence Commandement.

Maître des mânes

Les Mânes amis comptent dans le calcul de la FT d'Ardokath s'ils sont dans sa zone de contrôle.

Moloch affamé

Une fois par tour, lors de son activation et comme une action spéciale libre, un Moloch peut effectuer un test de POU de difficulté 5. Le test est lu 1 colonne plus à droite par autre type de Moloch amis dont la zone de contrôle touche la sienne.

Si le test est réussi, pour chaque combattant ennemi situé dans la zone de contrôle du Moloch, lancez 1D6: sur 5+, le combattant perd 1PV.

Sœurs

Lorsque Feylhin et Morgwen sont toutes deux présentes sur une même liste d'armée, elles bénéficient toutes deux d'Instinct de survie et d'Eclaireur pour toute la durée de la partie.

De plus, si l'une d'entre elle vient à être éliminée, l'autre acquiert Possédé et Acharné jusqu'à la fin de la partie.



Formules mystiques du Cerf

Invocation de Na'Goth Réservé à Ardokath

Coût : 4 FT Aire d'effet : spécial

Niveau : 4 Durée : 1 tour

Portée : contact

Na'Goth est invoqué et activé immédiatement. Na'Goth est un incarné. Chaque dégât infligé à Na'Goth est aussi infligé à Ardokath.

L'invocation de Na'Goth est une action exclusive. Ce miracle ne peut être lancé avec succès qu'une seule fois par partie.

Na'Goth, Sibir des ténèbres, 3, Élémentaire Ténèbres, 260PA

15 6 8/11 7/12 4 11/9 5 Intimidation/COU, Implacable/2, Régénération/4, Tueur né, Tir d'assaut, Projection élémentaire 14/15

Peut sacrifier un (et un seul par combat) dé d'attaque pour infliger un test d'éphémère/5 à tous les combattants à son contact.

Oracle Sanguinaire Réservé à Gwernydd

Coût : 2X FT Aire d'effet : le commandeur adverse

Niveau : 2 Durée : 1 tour

Portée : illimitée

Pour la détermination des droits de refus de l'adversaire, on considère que le joueur Drune possède X cartes de moins en attente.

Oracle Rouge Réservé à Damrahl

Coût : 2/Feu, Eau Aire d'effet : Damrahl et un incarné ennemi ou un mystique ennemi

Niveau : 1 Durée : spécial

Portée : ZC Fréquence: rang

Lorsque la cible est éliminée, si elle se trouve dans la zone de contrôle de Damrahl, celui-ci augmente son POU de 1 point jusqu'à la fin de la partie.

Flambeau de la Haine Réservé à Corwyn le bossu

Coût : 3/Air, Feu Aire d'effet : un croyant drune ami non paria et non invoqué

Niveau : 3 Durée : spécial

Portée : ZC Fréquence: 2

Le magicien ne peut pas se cibler lui-même avec ce sort.

Pour chaque dégât infligé par la cible au corps à corps, mettez un marqueur "flambeau de la haine" sur elle (un même combattant ne peut en porter plus de POU). Le magicien peut, lors de son activation, retirer des marqueurs "flambeau de la haine" de la cible pour gagner autant de gemmes.

Lorsqu'il est lancé sur un combattant sur lequel il est déjà actif, ce sort lui fait perdre tous les PV qu'il lui restait, ce qui inflige un test de dégât de $FOR=X+POU$ à tous les combattants situés à 5cm ou moins de lui. X est égal au nombre de marqueurs "flambeau de la haine" sur la cible.



Artefacts du Cerf

La Gnose

Réservé au **Commandeur initial de l'armée**

Coût : 15 PA par tranche de 100 PA du format joué

Confère Conscience à tous les combattants du Cerf amis, et Prévisible à tous les combattants ennemis, mais seulement vis à vis du propriétaire de la gnose (au cas où il y aurait plus de 2 joueurs).

Le propriétaire peut changer sa pile d'activation à n'importe quel moment, y compris en réaction à un effet de jeu adverse.

Les Cornes de Cernunnos

Réservé aux **Wyrds du Cerf**

Coût : rang x 10 PA

Confère Commandement. Tous les Druens amis dans la zone de galvanisation acquièrent Fanatisme.

Kilgorm, Hache Formor

Réservé à **Wandyr le sanguinaire**

Coût : 20 PA

Confère Furie guerrière et Cri de guerre/6. Tous les Karnaghs de sa zone de galvanisation bénéficient de Acharné.

Le Fouet Squelette

Réservé à **Balkròn**

Coût : 5 PA

Action libre : Une fois par activation, Balkròn peut désigner un commandant ennemi situé dans sa ligne de vue à 20cm maximum.

Balkròn lance un défi effrayant contre ce combattant. Si Balkròn gagne le défi, le commandant perd la compétence Commandement jusqu'à la fin du tour.

Morakh, la Masse Sanglante

Réservé à **Balkròn**

Coût : 10 PA

Balkròn lit ses tests de dégâts X colonnes plus à droite dans le BIDULE. X est égal au nombre de PV qui lui manquent.

Le Cœur de Douleur

Réservé à **Brentyr l'esclavagiste**

Coût : 10 PA

Chaque test de dégât subit par Brentyr au corps à corps induit un test de dégât à l'encontre de son auteur, d'une FOR égale au nombre de dégâts induits par le test de dégât subit par Brentyr multiplié par 3 (MAX FOR 12).

Le Masque du Corbeau

Réservé à **Feylhin et Morgwen**

Coût : 10 PA

Confère Aguerri/COU à toutes les Lanyfh situées à 20cm ou moins du porteur.

Le Masque du Hibou

Réservé à **Feylhin et Morgwen**

Coût : 10 PA

Confère les compétences Conscience et Immunité/Assassin. De plus, l'angle de vue du porteur est de 360° au lieu de 180°.

Sébile Formor

Réservé à **Gwernydd**

Coût : 5 PA

Tous les combattants Formor comptent dans l'aura de foi de Gwernydd.

Gamrha, l'épée du désespoir

Réservé à **Ardokath**

Coût : 10 PA

Confère Implacable/1 à Ardokath. Gamrha, l'épée du désespoir, contient 2FT au début de la partie, et peut en contenir jusqu'à FOI. Chaque combattant qu'il élimine au corps à corps lui rapporte 1 FT. Ces FT de Gamrha se conservent d'un tour sur l'autre.

Les Cornes Esprits

Réservé à **Damrahl**

Coût : 10 PA

Les cornes esprits confèrent une Valeur de PEU de 6 à Damrahl et son COU passe à 8.

Lors de son activation, Damrahl peut dépenser des gemmes pour bénéficier de bonus qui dépendent de la nature des gemmes dépensées. Chaque gemme dépensée confère un bonus :

- Air : Aguerri/INI
- Eau : Aguerri/DEF
- Feu : Aguerri/FOR
- Terre : Intimidation/FOR.

Les Peaux Shamaniques

Réservé à **Damrahl**

Coût : 10 PA

Action libre : Damrahl désigne un Drune ami non invoqué. Celui-ci bénéficie de Dévotion/X, où X est égal au nombre de PV qui lui restent.

L'Épée de Fiann

Réservé à **Drac Mac Syrö**

Coût : 15 PA

Confère Bretteur, Aguerri/INI et Intimidation/INI. Lorsqu'il utilise la Furie guerrière, il bénéficie de Implacable/+2.

Le Ceinturon de Sioban

Réservé à **Drac Mac Syrö**

Coût : 50 PA

Lorsque Drac Mac Syrö subit un test de dégât qui doit lui infliger plus d'un dégât, ce test ne lui en inflige qu'un seul.

Cet effet s'applique après tous les effets dont bénéficie Drac Mac Syrö.

Par exemple, s'il bénéficie de la compétence Éthéré, celle-ci s'applique avant l'effet du ceinturon.

Le Torque de Neraidh

Réservé à **Drac Mac Syrö**

Coût : 30 PA

Confère Possédé.

Comptabilisez la valeur que Drac Mac Syrö a éliminé au corps à corps, et placez 1 marqueur "survie" par tranche complète de 25PA éliminés par Drac Mac Syrö.

Si un effet de jeu doit entraîner l'élimination de Drac, celui-ci peut lancer 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs "survie" sur Drac, l'effet qui devait entraîner l'élimination de Drac Mac Syrö est annulé et ses marqueurs survie sont défaussés.

