

MARCO COLOMBO

Marco Colombo est un personnage spécial, il doit être utilisé tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucun équipement ou objet magique supplémentaire, et nécessite l'accord de votre adversaire pour être joué.

Votre armée de mercenaires peut inclure le prince marchand et célèbre explorateur Marco Colombo comme général. Dans ce cas, il remplace le général mercenaire de la liste d'armée.

Marco Colombo peut être recruté comme personnage mercenaire indépendant par n'importe quelle armée de Warhammer qui comporte au moins un Régiment de Renom. Dans une armée de Mercenaires, il occupe un choix de seigneur et doit être obligatoirement le général de l'armée.

Marco Colombo est surtout connu comme l'explorateur qui a découvert la Lustrie, bien que les Nordiques y soient parvenus des années auparavant. Marco fut toutefois le premier à établir des relations amicales avec les hommes lézards, ce qui n'était pas une mince affaire! Avant de voguer vers la Lustrie, Marco avait visité l'Arabie en tant que marchand et pris part à de nombreux combats navals le long des côtes arabes et dans les parages de la forteresse pirate de Sartosa. Marco était donc déjà expérimenté et connu comme général mercenaire avant sa découverte ne le rende célèbre.



A son retour de Lustrie avec une vaste fortune en or et en gemmes, il engagea l'armée de son commanditaire en tant que général mercenaire et devint prince de Trantio. Puis il mena l'armée de Trantio contre des cités rivales en maintes occasions, ainsi qu'au cours de plusieurs expéditions au-delà des Monts Apuccini. Il envoya aussi d'autres expéditions en Lustrie pour découvrir la légendaire colonie nordique de Skeggi, ce qui fut fait après plusieurs années de recherche. Marco est l'un des célèbres généraux mercenaires qui ne commandent pas seulement des armées en Tilée, mais aussi dans de lointaines contrées tropicales contre des adversaires étranges et inconnus.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marco Colombo	4	5	4	3	3	3	5	3	9

Prince Marchand

Points : 180, objets magiques inclus

Armes/armure : Arme de Base, Armure Légère. :

A Louer : Marco Colombo est un choix de Héros dans une armée du Bien ou Neutre lors de la campagne Conquête du Nouveau Monde. Dans toute autre partie, il compte comme un choix de Héros et un choix d'Unité Rare dans une armée autre que les Elfes Noirs, les Comtes Vampires, les Rois des Tombes, les Skavens (aucun de ceux-ci ne peut le recruter), ou en tant que choix de Seigneur pour les Mercenaires. Dans tous les cas, il ne peut être le Général que dans une armée de Mercenaires, quel que soit le Commandement des autres personnages.



REGLES SPECIALES



Longue-Vue de Navigateur

Marco possède une puissante longue-vue qu'il utilise en mer. Elle est si puissante qu'il peut l'utiliser pour observer les troupes ennemies dissimulées ou cachées au sein d'un régiment. Sur un 4+, il peut détecter toute troupe considérée comme cachée ou indétectable jusqu'à ce qu'elle soit révélée, comme les gobelins fanatiques, les assassins elfes noirs ou les forestiers elfes sylvains. Lancez un dé au début de la bataille pour chaque unité ennemie tandis que Marco scrute les régiments. En cas de succès, votre adversaire doit révéler le nombre et le type de toutes les troupes cachées dans l'unité correspondante. De plus aucun éclaireur ne peut être déployé à moins de 24 ps de Marco, à moins qu'ils ne soient hors de vue de lui.

Explorateur Averti

Marco et toute unité qu'il commande compte comme "Homme-Lézards" pour ce qui est des effets d'Evénements et Rencontres du supplément Lustrie, cela grâce à la connaissance de la jungle qu'il a acquise auprès des natifs de Tlax.



OBJETS MAGIQUES

Gemme de Lustrie

Alors qu'il était en Lustrie, Marco reçut cette étrange gemme comme partie de sa prime pour avoir servi le prêtre mage Slann en tant que mercenaire. La gemme, de couleur verte, est taillée en forme de langue de serpent, le symbole du dieu serpent Sotek.

Tant qu'il porte ce talisman, Marco bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Gourde de vin de Lustrie



Marco garde toujours sur lui sa dernière gourde de jus de cactus, qu'il appelle vin de Lustrie ! Les skinks lui en avaient donné pendant son séjour en Lustrie. Pour un homme lézard, cette boisson est aussi forte que du jus d'orange, mais pour un homme, c'est un breuvage plutôt costaud !

Marco peut boire une gorgée de ce breuvage au début de l'un de ses tours, il doit alors effectuer un test d'Endurance. Si le test est réussi, il augmente la Force ou l'Endurance ou le Mouvement de Marco de +1D6 pour ce tour uniquement. Si le test est raté, il subit une blessure sans sauvegarde possible. Marco n'a plus beaucoup de vin de Lustrie, il n'en boira donc qu'une fois par partie.

Parchemin d'Arabie

Lors d'une étape à Lashiek, Marco fouina comme d'habitude le bazar à la recherche de cartes. Il en trouva une, inintéressante en elle-même, mais dessinée au dos d'un vieux parchemin couvert de symboles magiques de l'ancienne Khemri.

Ce parchemin donne à Marco et à l'unité qui l'accompagne, une résistance à la Magie (2).

