

MERCENAIRES

Gilead et Fithvael, Survivants de la Cité Engloutie de Tor Anroc

Où qu'ils aillent, une ombre mélancolique plane au-dessus de Gilead et de son fidèle compagnon l'agile maître d'épée Fithvael, car ils sont les derniers Elfes de Tor Anroc. Ils cherchent partout dans le Vieux Monde des traces de leurs frères, poussée par la douleur et la peine. Gilead est un maître dans le maniement de l'épée et il peut entrer en transe appelée « Ombre Vive » dans laquelle ses mouvements sont si rapides qu'il apparaît comme une forme confuse semblant être partout à la fois.

Gilead et Fithvael sont des Mercenaires pouvant être enrôlés par une armée de Hauts Elfes, d'Elfes Sylvains, de l'Empire ou de Mercenaires. Ils occupent alors un choix d'unité Rare et de Héros. Ils doivent être pris tel que décrits ci-dessous et ne peuvent recevoir d'équipements additionnels.

Gilead et Fithvael opère sur le champ de bataille comme deux personnages indépendants ne pouvant rejoindre aucune unité.

Profils

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gilead	5	7	6	4	3	3	8	4	10
Fithvael	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Points : 411 (Gilead coûte 276 et Fithvael 155)

Armes : Gilead porte une épée (arme à une main) et un arc long, Fithvael porte une épée (arme à une main), une arbalète et un arc long

Armure : Chacun porte une armure légère et un bouclier

Règles Spéciales :

Ombre Vive: une fois par bataille et au début de n'importe quelle phase de mouvement du joueur, Gilead peut entrer en transe. Pour ce tour et celui de l'adversaire, Gilead possède alors le profil suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ombre Vive	8	10	6	4	3	3	10	8	10

De plus, lorsqu'il est en transe, Gilead frappe toujours en premier même s'il est chargé. Si un ennemi possède la même capacité, résolvez le combat par ordre d'Initiative. Si Gilead et son adversaire possède la même Initiative, lancez 1D6. Gilead possède aussi une sauvegarde invulnérable de 4+ due à sa vitesse surréaliste.

Epée de Galeth

Cette fine épée appartenait autrefois à Galeth, le frère de Gilead. Elle, est parfaitement équilibrée, ne semblant pas peser plus qu'une plume dans la main de Gilead.

Toutes les attaques au corps à corps portées par Gilead subissent un malus de -1 supplémentaire à la sauvegarde (ce qui, avec sa Force de 4, porte le malus à -2).

MERCENAIRES

La Saga de la Destruction

Gilead parcourt le Vieux Monde dans le but d'éradiquer les démons de la surface tout en recherchant ses frères sur le déclin.

Au début de la bataille, après le déploiement, désignez un personnage ennemi. Contre celui-ci, Gilead pourra relancer les dés pour toucher et pour blesser ratés.

Sombres Pensées

Gilead est au bord de la folie face aux traumatismes et aux doutes que ses démons insinuent dans son esprit.

Au début de chacun de ses tours, Gilead doit faire un test de Commandement sauf s'il est engagé au corps à corps. Si le test est raté, lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 3, Gilead ne peut bouger durant ce tour tant il lutte contre ses démons. Sur un résultat de 4 à 6, son esprit torturé le pousse à fuir et Gilead doit se diriger le plus rapidement possible vers le bord de table le plus proche. S'il quitte le champ de bataille, il est considéré comme une perte et ne pourra plus revenir en jeu. Si Gilead est au corps à corps, il combat normalement.

Fithvael

Eclaireur

Fithvael peut être déployé en Eclaireur, comme décrit p.112 du Livre de Règles de Warhammer.

Maître archer

Fithvael peut tirer 3 fois par phase avec son arc long ou son arbalète. Ces 3 tirs doivent être dirigés contre une même cible.