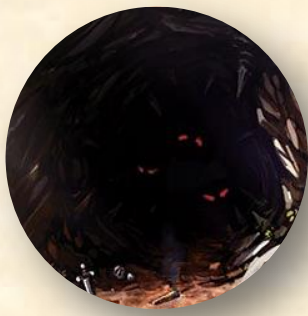









# MERCENAIRES



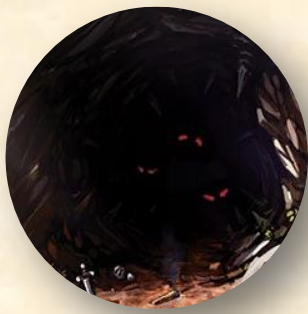


# AILES-RASOIRS

Cachés dans les bois, les Faucheurs de Sang attendirent que la nuit tombe puis ils commencèrent à traverser la rivière en direction du campement Daqan. Mais alors qu'ils atteignaient la rive, ils comprirent qu'ils n'avaient pas besoin de lancer leur assaut. Trois créatures ailées étaient en train de ravager le camp, elles détruisaient les tentes, faisaient un festin des malheureux soldats et s'envolaient vers le ciel avec leurs proies hurlant de terreur...

	<h2>AILES-RASOIR</h2> <p>Cavalerie • Elite • Mêlée</p> 
	<b>3</b> <b>Vol</b> : Les unités de mêlée Non-Volantes lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.
	<b>3</b> <b>Balayage de Serres</b> : Après avoir avancé, cette unité peut sonner une unité ennemie adjacente. Les unités sonnées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, riposter ou battre en retraite. Lorsqu'un joueur active une unité sonnée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Sonné de la case de cette unité.
	<b>3</b>
	



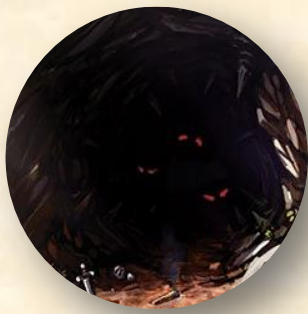


# GEANT DES MONTAGNES

Les montagnes de Terrinoth hébergent de terrifiantes bêtes de toutes sortes, dont les Géants des Montagnes. Ces énormes humanoïdes préfèrent généralement rester à proximité de leurs antres mais, lorsque l'un d'eux est incité à s'aventurer au loin, le sol lui-même tremble sous ses pas imposants. Un Géant des Montagnes représente indéniablement un combattant redoutable sur le champ de bataille. Il peut lancer des rochers sur vos ennemis avec une précision époustouflante, ou dégager un espace autour de lui grâce à son gourdin.

	<h2>GEANT DES MONTAGNES</h2> <p>Légendaire • Mêlée</p>	
	<b>2</b> <b>Coup Violent</b> : Infligez 1 retraite à une unité ennemie adjacente à cette unité. Si cette unité n'a pas subi de dégâts, infligez-lui 1 dégât.	
	<b>4</b> <b>Lancer de Rocher</b> : Au lieu de son attaque normale, cette unité peut effectuer une attaque de mêlée d'une valeur de 2 et d'une portée de 1-2.	
	<b>5</b> <b>Enorme</b> : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper de cases bâtiment.	





# GRAND DRAGON

Dans tout Terrinoth, peu de créatures égalent la puissance et la férocité d'un Grand Dragon. Ces bêtes rassemblent habituellement des trésors en tout genre en un immense butin, et elles affronteraient n'importe quelle menace plutôt que de voir une seule pièce dérobée dans sa masse étincelante. Malheureusement pour les voleurs en herbe, un Grand Dragon est parfaitement équipé pour défendre son butin. Au service d'une armée, il est une unité terrifiante – volant au-dessus du champ de bataille et crachant des torrents de flammes sur quiconque croise sa route.



## Grand Dragon

Dragon • Légendaire • Mêlée



3

**Vol** : Les unités de mêlée Non-Volantes lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.




4

**☒ Souffle Enflammé** : Inflige 1 dégât à une unité ennemie adjacente à l'unité ciblée.



6

**Puissant** : A chaque fois que vous effectuez un combat pour cette unité, vous pouvez relancer une fois chaque  obtenu.



# RESUME DES STATISTIQUES DES MERCENAIRES



UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
<b>Ailes-Rasoir</b>	Cavalerie • Elite • Mêlée	3	3	3	6	<p><b>Vol</b> : Les unités de mêlée Non-Volantes lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.</p> <p><b>Balayage de Serres</b> : Après avoir avancé, cette unité peut sonner une unité ennemie adjacente. Les unités sonnées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, riposter ou battre en retraite. Lorsqu'un joueur active une unité sonnée, il peut dépenser 2 Arcanes afin de retirer le marqueur Sonné de la case de cette unité.</p>
<b>Géant des Montagnes</b>	Léendaire • Mêlée	2	4	5♦	8	<p> <b>Coup Violent</b> : Infligez 1 retraite à une unité ennemie adjacente à cette unité. Si cette unité n'a pas subi de dégâts, infligez-lui 1 dégât.</p> <p><b>Lancer de Rocher</b> : Au lieu de son attaque normale, cette unité peut effectuer une attaque de mêlée d'une valeur de 2 et d'une portée de 1-2.</p> <p><b>Enorme</b> : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper de cases bâtiment.</p>
<b>Grand Dragon</b>	Dragon • Léendaire • Mêlée	3	4	6♦	10	<p><b>Vol</b> : Les unités de mêlée Non-Volantes lancent 1 dé de moins lors des jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.</p> <p> <b>Souffle Enflammé</b> : Inflige 1 dégât à une unité ennemie adjacente à l'unité ciblée.</p> <p><b>Puissant</b> : A chaque fois que vous effectuez un combat pour cette unité, vous pouvez relancer une fois chaque  obtenu.</p>



***Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Fantasy Flight Games. Les marques déposées par cette entreprise sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à son copyright.***