



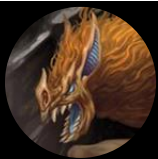
MERCENAIRES





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...



AILES-RASOIR

Cavalerie • Elite • 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.



3

Balayage de Serres : 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.



3





CAVERNE

Lorsqu'un joueur recrute une unité d'Ailes-Rasoir pour son armée, il peut remplacer une tuile Colline sur sa moitié du plateau par une tuile Caverne.

Une unité qui occupe une case Caverne (y compris les unités possédant la capacité Vol) ne peut être ciblée **que** par des unités adjacentes.



Lors de l'étape Attaque, une unité d'Ailes-Rasoir activée qui occupe une case Caverne et qui n'a pas bougé de lors de l'étape Déplacement peut se déplacer sur une case inoccupée adjacente et effectuer une attaque. Aucune riposte ne peut être effectuée après cette attaque. Puis, au lieu d'avancer, cette unité peut retourner sur la case Caverne.

- Après avoir remplacé ses cartes Déploiement, en commençant par le premier joueur et pour chaque unité d'Ailes-Rasoir qu'il a recrutée, chaque joueur peut remplacer une tuile Colline de sa moitié du plateau par une tuile Caverne.
- Les cases Caverne sont considérées comme des cases Colline uniquement pour les règles spécifiques au scénario. Pour toute autre raison, elles ne sont pas considérées comme des cases Colline.
- Les cases Caverne appartiennent à la catégorie des terrains bloquants.
- Lorsqu'une unité entre sur une case Caverne, elle doit immédiatement terminer son déplacement. Cette unité pourra de nouveau se déplacer plus tard dans le tour en utilisant une capacité d'unité ou un autre effet, tel qu'avancer.
- Une unité qui bat en retraite sur une case Caverne ne peut pas battre davantage en retraite durant ce combat. Toutes les retraites supplémentaires infligent des dégâts à cette unité. L'unité peut battre en retraite hors de cette case si elle est obligée de le faire lors d'un autre combat plus tard dans le tour.





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.



GEANT DES MONTAGNES

Légendaire • Mêlée



	2	 Coup Violent : Infligez 1 retraite à une unité ennemie adjacente à cette unité. Si cette unité n'a pas subi de dégâts, infligez-lui 1 dégât.	
	4	Lancer de Rocher : 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.	
	5	Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper de cases bâtiment.	





DECOMBRES

Lorsqu'un joueur joue une carte Arcane « Force Dévastatrice », il remplace une tuile Bâtiment par une tuile Décombres.



- Lorsqu'une unité entre sur une case Décombres, elle doit immédiatement terminer son déplacement. Cette unité pourra de nouveau se déplacer plus tard dans le tour en utilisant une capacité d'unité ou un autre effet, tel qu'avancer.
- Lorsqu'une unité termine son déplacement sur une case Décombres, elle subit 1 dégât.
- Une unité qui bat en retraite sur une case Décombres ne peut pas battre davantage en retraite durant ce combat. Toutes les retraites supplémentaires infligent des dégâts à cette unité. L'unité peut battre en retraite hors de cette case si elle est obligée de le faire lors d'un autre combat plus tard dans le tour.
- Les cases Décombres sont considérées comme des cases Bâtiment uniquement pour les règles spécifiques au scénario. Pour toute autre raison, elles ne sont pas considérées comme des cases Bâtiment.
- Les cases Décombres appartiennent à la catégorie des terrains bloquants.
- Si un joueur doit placer plus de tuiles Décombres qu'il n'y en a de disponibles, il peut les remplacer par d'autres tuiles ou marqueurs selon ses besoins, et les traiter comme si c'étaient des tuiles Décombres.





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.





ANTRE ET FOURNAISE

ANTRE

Farouches protecteurs de leur trésor, les Grands Dragons peuvent immédiatement retourner sur les cases Antre lorsqu'ils sont activés.

Après l'étape Activation d'un joueur, une unité Grand Dragon activée peut retourner sur une case Antre inoccupée sur la moitié du plateau du joueur actif. Si elle le fait, cette unité ne peut ni se déplacer, ni attaquer durant ce tour.



- Au début de son tour, si un joueur a une unité qui occupe une case Antre sur la moitié du plateau de son adversaire, il retire la tuile Antre du plateau et gagne 3 PV.
- Après avoir remplacé les cartes Déploiement, en commençant par le Premier Joueur, les joueurs doivent placer une tuile Antre sur chaque case vierge occupée par une unité Grand Dragon. Si une telle unité occupe une case vierge de la rangée centrale, on ne peut pas y placer de tuile Antre.
- Lorsqu'une unité entre sur une case Antre, elle doit immédiatement terminer son déplacement. Cette unité pourra de nouveau se déplacer plus tard dans le tour en utilisant une capacité d'unité ou un autre effet, tel qu'avancer.
- Une unité qui bat en retraite sur une case Antre ne peut pas battre davantage en retraite durant ce combat. Toutes les retraites supplémentaires infligent des dégâts à cette unité. L'unité peut battre en retraite hors de cette case si elle est obligée de le faire lors d'un autre combat plus tard dans le tour.

MARQUEURS FOURNAISE

Les marqueurs Fournaise s'utilisent avec la carte Arcane Tempête de Feu. Lorsqu'une unité Non-Volante entre sur une case contenant un marqueur Fournaise, elle doit immédiatement terminer son déplacement et subir 1 dégât. Le marqueur Fournaise est alors retiré du plateau de jeu.



- Une unité qui bat en retraite sur une case contenant un marqueur Fournaise ne peut pas battre davantage en retraite durant ce combat. Toutes les retraites supplémentaires infligent des dégâts à cette unité. L'unité peut battre en retraite hors de cette case si elle est obligée de le faire lors d'un autre combat plus tard dans le tour.

RESUME DES STATISTIQUES DES MERCENAIRES



UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Ailes-Rasoir	Cavalerie • Elite • Mêlée	3	3	3	6	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. Balayage de Serres : 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.
Géant des Montagnes	Légendaire • Mêlée	2	4	5♦	8	 Coup Violent : Infligez 1 retraite à une unité ennemie adjacente à cette unité. Si cette unité n'a pas subi de dégâts, infligez-lui 1 dégât. Lancer de Rocher : 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. Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper de cases bâtiment.
Grand Dragon	Dragon • Légendaire • Mêlée	3	4	6♦	10	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.  Souffle Enflammé : Inflige 1 dégât à une unité ennemie adjacente à l'unité ciblée. Puissant : A chaque fois que vous effectuez un combat pour cette unité, vous pouvez relancer une fois chaque  obtenu.





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.