

ELTHANIR LE TRAQUEUR

Le Maudit, l'Étranger, le Voyageur, le Fléau des Quatre, Terreur des Démons

Elthanir était jadis un puissant seigneur à la tête d'une cité d'Asurs nommée Ilthaër, une colonie sur les Îles du Dragon et, lorsqu'éclata la Grande Guerre contre le Chaos, Elthanir parti au Nord pour combattre les engeances des Sombres Puissances avec ses compatriotes d'Ulthuan et les Nains, qui étaient alors les alliés des Elfes. Mais, lors d'une attaque contre un ost de Khorne, le jeune seigneur eut le malheur de défier un Buveur de Sang, et de le vaincre... Car celui-ci proféra une sombre malédiction, disant que tous ses proches mourraient et que sa cité seraient mise à bas. Ainsi, peu après, Elthanir tomba malade et, pendant son absence — car il était dans le coma, son armée fut complètement anéantie par deux ostes des Dieux Sombres. Voyant que le jeune seigneur n'avait que trop souffert, Malékhith, alors général des armées elfiques, renvoya Elthanir à sa cité.

Ainsi rentra le seigneur, le cœur lourd et anxieux de ce qu'il pourrait trouver à son arrivée. Mais il se trompait, car il retrouva sa cité intacte, sa femme pleine de vie et son nouveau-né plus vigoureux que jamais. Elthanir oublia ainsi peu à peu la prédiction du démon, s'adonnant à la chasse, s'occupant de son fils, comblant sa femme et régnant sur la cité avec encore plus de justice qu'auparavant, satisfaisant tous les habitants de la ville. Il devint bientôt très respecté et Ilthaër une cité prospère.

Mais la malédiction allait bientôt rattraper Elthanir, car il advint qu'une grande bête s'installa dans les bois près de la ville et attaquait toute personne osant s'approcher de son repaire. Des groupes de soldats avaient bien été envoyés pour la déloger, mais aucun d'entre eux n'en étaient revenu, si bien qu'Elthanir décida de traquer le monstre lui-même. Il suivit ainsi la bête loin de sa cité, au plus profond de la forêt, où la créature s'arrêta soudain de fuir et fit face au seigneur. Mais Elthanir prouva sa bravoure et son habileté en abattant la bête.

Le seigneur prit ainsi le chemin du retour, mais bien vite, il vit que quelque chose n'allait pas : il ne rencontrait personne sur le chemin du retour, et quand enfin il arriva dans un petit village non loin de sa cité, il le découvrit jonché des cadavres de ses habitants. Il en fut de même pour tous les autres villages qu'il croisa après, et bientôt Elthanir se mit à courir, priant pour qu'il n soit pas trop tard lorsqu'il arriverait à la cité.

Mais les dieux ne pouvaient pas changer le cours de la malédiction. Ainsi trouva Elthanir sa cité déserte de toute âme vivante, sauf deux. Car sa femme et son fils l'attendaient en haut de la plus haute tour de la cité, et le jeune seigneur les rejoignit bien vite.

Mais sa femme n'était plus elle-même, car en elle résidait l'esprit du démon qui, après avoir répété à Elthanir les propos de sa malédiction, lança son hôte et son fils du haut de la tour, Elthanir étant réduit au statut de témoin impuissant et désespéré.

Et lorsqu'il sortit, il n'était plus le même. Il se posa au balcon, et jura devant les dieux de n'avoir de repos tant qu'il n'aurait pas détruit l'essence même des démons majeurs des dieux sombres, ou tout au moins ce démon en particulier.

Et ces derniers prirent Elthanir en pitié. Vaul, sur ces puissantes enclumes, forgea sur les conseils d'Asuryan deux épées pour Elthanir, et les sertit en leur pommeau de deux améthystes. D'acier noir et inconnu, plus tranchant que tout autre métal, qui pouvait couper dans du gomril comme dans du papier, et aussi léger que de la soie, les lames étaient liées aux améthystes par de puissants sorts, et Hoeth enchantait les pierres si bien que celles-ci étaient la source d'éclairs qui parcouraient les lames et absorberaient l'essence même des âmes des victimes de ces puissantes armes. Khaine offrit à Elthanir une maîtrise du combat sans égale, Kurnous lui transmit l'art de la traque et Loec lui transmit une cape magique qui saurait le cacher à la vue de tous tant qu'il le désirait. Morai Heg prédit que le seigneur d'Ilthaër ne mourrait pas tant que le Buveur de Sang était encore en vie, et Isha versa beaucoup de larmes quant au destin de l'Elfe, et recueillit l'une d'elle qui se transforma en perle, et elle la posa au centre d'une simple petite bande d'ithilmar qu'elle sertit autour du front d'Elthanir, lui disant qu'elle le protégerait de tout mal même après l'achèvement de la prophétie de Morai Heg.

Elthanir remercia les dieux, et partit. Il s'en alla loin vers le Nord, sur le plateau de Zorn Uzkul, et attendit. Et le démon vint. Les dernières lignes de la malédiction allaient prendre forme, d'une manière ou d'une autre, sur ce plateau. Il est dit que l'affrontement dura quatre jours, pendant lesquels Elthanir, à chaque coup porté contre le démon, détruisait l'essence du serviteur de Khorne, dont les cris se faisaient s'écrouler des pans entiers de la falaise qui bord le Pays du Grand Crâne. Et, à l'aube du cinquième jour, Elthanir vainquit le démon et réduisit son âme à néant, l'absorbant dans ses lames magiques.

Depuis, Elthanir voyage dans le monde, cherchant la mort contre les démons les plus puissants qu'il peut trouver et, parfois, un voyageur enveloppé dans une longue cape se joint à une armée elfique, apportant toujours plus à sa légende qui, jusqu'à ce jour, n'est pas encore terminée.

Elthanir est un **choix de seigneur** pour toute armée de Hauts Elfes.
Il coûte **490pts**.

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Elthanir	5	8	8	4	3	3	9	4	10

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Cape de Loec (objet enchanté), Larme d'Isha (talisman), Lames Jumelles de Vault (armes magiques)

Cape de Loec : Toute attaque de tir utilisant la Capacité de Tir ciblant Elthanir subit un malus de -2 à sa Ct. Si l'attaque n'utilise pas la Capacité de Tir, alors la figurine ciblant Elthanir doit obtenir 4 ou plus sur 1D6, sinon le tir est perdu. De plus, elle lui confère un bonus de +2 à la sauvegarde d'armure due à la protection magique qu'exerce la cape sur son porteur.

Larme d'Isha : elle offre à Elthanir une *Sauvegarde Invulnérable 4+* et une *Résistance à la Magie (1)*. Elle lui permet également de relancer ses sauvegardes d'armures ratées.

Lames Jumelles de Vault : *Paire d'armes*. Les Lames confèrent à Elthanir un bonus de +2 en force, n'autorisent aucune sauvegarde d'armure et suivent la règle *Blessures Multiples (2)*. De plus, à la fin chaque phase de corps à corps, toute figurine ayant perdu au moins un PV à cause des Lames Jumelles doit réussir un test d'endurance ou perdre définitivement un point en endurance alors que les Lames se nourrissent de son âme.

Enfin, les Lames Jumelles peuvent, une fois par partie, déchaîner la puissance contenue dans les gemmes en une vague d'éclairs destructeurs. Vous pouvez choisir d'activer ce pouvoir lors de n'importe quelle phase de tir, même si Elthanir est au corps à corps : une unité (au choix du joueur d'Elthanir) à moins de 24ps subit immédiatement 2D6 touches de force 6 n'autorisant pas les sauvegardes d'armures (si Elthanir est au corps à corps, les éclairs ciblent automatiquement une unité ennemie au contact). Ce sont des *Attaques Magiques*.

RÈGLES SPÉCIALES

Cause la Peur (Démons uniquement), **Indémoralisable**, **Frappe Toujours en Premier**, **Savoir de Khaine et de Kurnous**, **Vengeance implacable**, **le Traqueur**.

Savoir de Khaine et de Kurnous : les deux dieux ont empli Elthanir d'une maîtrise du combat incomparable, que ce soit au corps à corps ou à distance, et Elthanir combat depuis plus de six millénaires. Pour représenter cela, Elthanir possède un profil de Prince amélioré. Il ne peut jamais perdre la règle *Frappe Toujours en Premier* même s'il subit les effets de la règle *Frappe Toujours en Dernier* (quelles qu'en soient les raisons). De plus, il peut relancer ces jets pour toucher au corps à corps.

Vengeance implacable : Elthanir c'est juré de se venger de la mort de sa femme et de son fils, tués par les démons, mais, au combat il ne cède pas à la haine : il plonge dans une sorte de colère maîtrisée, implacable, aiguisant ses sens. Pour représenter cela Elthanir peut relancer ses jets pour blesser au corps à corps lorsqu'il combat un, ou plusieurs, démon.

Le Traqueur : Elthanir est un voyageur solitaire qui ne s'intéresse peu aux problèmes du Monde. Elthanir ne peut pas rejoindre d'unité et ne peut être le général de l'armée. En outre, aucune figurine ne peut utiliser son commandement. De plus, Elthanir ne se soucie pas, ou peu, des conflits internes de sa race : il est étranger à tout cela, n'y ayant pas participé lui-même car il voyageait dans le Grand Nord. Ainsi, Elthanir n'est pas sujet à la règle *Valeur des Âges* et ne hait donc pas les Elfes Noirs.

