

## SPEARHEAD

# COLLECTEURS OSSIARQUES

## ÉCHELON COLLECTEUR DE DÎME

Cette armée de Fer de Lance se compose des unités suivantes :

### GÉNÉRAL

◆ Mortisan Faucheur d'Âmes

### UNITÉS

- ◆ 10 Gardes Morteks
- ◆ 10 Gardes Morteks
- ◆ 5 Juchemorts Kavalos
- ◆ 1 Moissonneur Gothizzar



Les os et les âmes forment l'assise de l'Empire Ossiarque. Il est donc essentiel pour lui de s'assurer d'un influx constant de ces ressources. La dîme d'os fournit aux Ossiarques la moisson de restes physiques, mais l'acquisition d'âmes se fait en les arrachant de force aux vivants. Avec l'efficacité implacable qui leur est coutumière, les Ossiarques s'efforcent de résoudre les deux problèmes du même coup, d'où l'existence des Échelons Collecteurs de Dîme pour punir les sujets récalcitrants et garantir la récolte d'os et d'âmes.

Les Échelons Collecteurs de Dîme laissent l'ennemi se heurter à une première ligne de Gardes Morteks, avant de mobiliser une seconde ligne pour l'user. Les Juchemorts Kavalos contournent l'ost adverse avant de donner l'assaut d'une direction inattendue. Le cauchemardesque Moissonneur Gothizzar a une fonction bien plus directe : cette bête-amalgame va au contact en abattant ses faux et ses masses, tandis que ses membres subsidiaires ramassent les ossements ensanglantés à retraiter. Les Échelons Collecteurs de Dîme ont pour officiers des Mortisans Faucheur d'Âmes. Quand l'ennemi est au bord de la rupture, ces mages s'engagent dans la mêlée pour moissonner des âmes avec leurs funestes faux.

---

*"Qu'on en finisse, et vite. Le seigneur Xornas exige sept nouvelles légions pour la campagne. Ces ingrats en fourniront le début."*

– Thakaros, Mortisan Faucheur d'Âmes

---

## TRAITES DE BATAILLE

### Contingent de Réserve

*Les commandants ossiarques conservent de quoi appuyer leurs forces quand la bataille éclate.*

Une de vos unités de **Garde Mortek** n'est pas placée à la phase de déploiement. À la place, à partir du troisième round de bataille, elle peut utiliser l'aptitude suivante :

#### ⚙️ Votre phase de Mouvement

**ARRIVÉE DE CONTINGENT :** *Marchant avec une synchronisation parfaite, une unité de renfort de Garde Mortek arrive à point nommé.*

**Effet :** Placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille entièrement à 3" du bord du champ de bataille et à plus de 6" des unités ennemies.

**MOTS-CLÉS**    **BASE**

### ORDRES OSSIARQUES

*Les Collecteurs font étalage d'une maîtrise martiale redoutable, et opèrent avec une précision implacable.*

Les **ORDRES OSSIARQUES** sont des aptitudes qui peuvent être utilisées seulement en dépendant des **points d'ordre ossiarque**.

Au début du round de bataille, vous recevez 2 points d'ordre ossiarque. Chaque **ORDRE OSSIARQUE** coûte 1 point d'ordre ossiarque pour être utilisé.

La même unité ne peut pas utiliser plus d'un **ORDRE OSSIARQUE** à la même phase. À la fin du round de bataille, tous les points d'ordre ossiarque restants sont perdus.

**APTITUDES DE RÉGIMENT:** Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

**U** Une fois par Bataille, N'importe quelle Phase de Mêlée

**RANGS IMPÉNÉTRABLES:** *Sur ordre, les guerriers ossiarques adoptent une posture défensive en un clin d'œil.*

**Annnonce:** Choisissez une unité amie pour qu'elle utilise cette aptitude.

**Effet:** Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 aux jets de protection pour cette unité.

**MOTS-CLÉS**

**ORDRE OSSIARQUE**

**↗** Une fois par Bataille, Votre phase de Mouvement

**REFORMEZ LES RANGS:** *Un groupe de Collecteurs rompt le combat avec une précision sans faille.*

**Annnonce:** Choisissez une unité de **Garde Mortek** amie en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

**Effet:** Cette unité peut utiliser une aptitude de **REPLI** à cette phase sans qu'aucun dégât mortel ne lui soit infligé.

**MOTS-CLÉS**

**ORDRE OSSIARQUE**

**OPTIMISATIONS:** Donnez votre général 1 des optimisations suivantes.

**✂** Votre phase des Héros

**RENFORCEMENT D'ARMES DE NADIRITE:**

*Un Faucheur d'Âmes peut imprégner la natritite d'essence vitale volée pour doper sa puissance.*

**Annnonce:** Choisissez une unité de **Garde Mortek** amie visible entièrement à 12" de votre général, puis faites un jet de lancement de 2D6.

**Effet:** Sur 5+, jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Perforation des armes de mêlée de cette unité.

**↗** Votre phase de Mouvement

**COMMANDANT INEXORABLE:** *L'esprit de ce Faucheur d'Âmes contient l'essence d'un commandant brillant capable de mener ses troupes à la victoire.*

**Annnonce:** Choisissez une unité de **Garde Mortek** amie entièrement à 12" votre général, puis jetez un dé.

**Effet:** Sur 2+, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de cette unité à cette phase.

**✂** Passif

**POUSSÉE MEURTRIÈRE:** *Ce Faucheur d'Âmes est animé d'un esprit particulièrement belliqueux.*

**Effet:** La **Faux de Faucheur d'Âmes** de votre général a **Crit (2 Touches)**.

**U** Passif

**PACTE DE MOELLE:** *Les glyphes portés par votre général lient ceux qui les voient par des pactes occultes.*

**Effet:** Chaque fois que votre général utilise une aptitude de **CORPS À CORPS**, après avoir résolu toutes ses attaques, **Soignez (X)** votre général, **X** étant le nombre de dégâts alloués par ces attaques.





• CHARTE DE FER DE LANCE •

# MORTISAN FAUCHEUR D'ÂMES

ARMES DE MÊLÉE	Attaques Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Faux de Faucheur d'Âmes	3	4+	3+	2	2

**U** Votre phase des Héros

**SIPHONNAGE DE VITALITÉ:**

*Ce sort sape la force de l'ennemi, le laissant faible et vulnérable.*

**Annnonce:** Choisissez une unité ennemie visible à 18" de cette unité comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

**Effet:** Sur 6+, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques faites par l'unité cible jusqu'au début de votre prochain tour.

**V** Votre phase de Mouvement

**RÉPARER LES AMALGAMES:**

*Ce Mortisan a le pouvoir de remodeler et remplacer ce qui a été détruit.*

**Annnonce:** Choisissez une unité amie entièrement à 12" de cette unité et qui n'est pas en mêlée comme cible.

**Effet: Soignez (D3)** la cible. Si l'unité cible n'est pas endommagée, vous pouvez à la place ramener un nombre de figurines tuées dans l'unité qui ont une caractéristique de Santé combinée de D3 ou moins.

MOTS-CLÉS

ORDRE OSSIARQUE



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER, INFANTERIE, PROTECTION (6+)

Les Faucheurs d'Âmes sont les mages ossiarques les plus belliqueux et destructeurs. Bien qu'ils soient aptes à reconstituer leurs semblables les amalgames, ils sont les seuls membres de l'Ordre Mortisan qui ne soient pas des créateurs, car leur unique tâche est d'extirper les âmes des corps avec leurs faux et de les conserver en vue de la création de nouvelles légions d'amalgames. Les Faucheurs d'Âmes passent pour sinistres mêmes chez les Ossiarques; créés sans bouche afin que les âmes volées ne crient pas par leur intermédiaire, ils se battent dans un silence dérouant, entourés de gheists-follets.



Faits pour être solides et obéissants, les soldats de la Garde Mortek forment l'ossature des légions ossiarques. Ce ne sont pas des revenants dénués d'esprit comme des squelettes réanimés; leurs gemmes piège-âme recèlent l'essence volée de guerriers et de serviteurs dévoués, et ils peuvent exécuter des manœuvres complexes avec précision. Les armes des Gardes Morteks sont forgées dans de la nadirite, un matériau absorbant d'âmes qu'on dit tiré des parages de l'abominable Nadir de Shyish. Grâce à de tels instruments, les Morteks fauchent diligemment tout ce que leurs maîtres veulent à la destruction.

## • CHARTE DE FER DE LANCE •

# GARDE MORTEK

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Lance de Nadirite	2	3+	4+	-	1	Anti-Charge (+1 Perf.)

### ✘ N'importe quelle Phase de Mêlée

**ASSAUT DE NADIRITE:** *Les armes des légions d'Ossiarques peuvent drainer les âmes par le biais d'une simple coupure, et dérober la force vitale de l'ennemi.*

**Effet:** Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée de cette unité ont **Crit (2 Touches)**.

**MOTS-CLÉS**    **ORDRE OSSIARQUE**



**MOTS-CLÉS**

**INFANTRIE, PROTECTION (6+)**

• CHARTE DE FER DE LANCE •

# JUCHEMORTS KAVALOS

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Lance de Nadirite	3	3+	4+	1	1	Charge (+1 Dégâts)
Dents et Sabots de Destrier Kavalos	2	5+	3+	-	1	Compagnon

## 🏹 Votre Charge Phase

**FLÈCHE DES JUCHEMORTS:** *Les Juchemorts Kavalos peuvent charger en adoptant une redoutable formation en pointe de flèche qui enfonce les défenses de l'ennemi.*

**Effet:** Les effets suivants s'appliquent à cette phase:

- Les figurines de cette unité peuvent se déplacer à travers les figurines d'**INFANTERIE** ennemies comme si cette unité avait le mot-clé **VOL**.
- Après que cette unité a chargé, vous pouvez choisir une unité ennemie à travers laquelle elle s'est déplacée et jeter un dé. Sur 2+, infligez D3 dégâts mortels à cette unité ennemie.

**MOTS-CLÉS**    **ORDRE OSSIARQUE**



**MOTS-CLÉS**

**CAVALERIE, PROTECTION (6+)**

MOUV.

10"

SANTÉ

3

4+

AVIS

1

CONTRÔLE

Les Juchemorts forment les redoutables ostes de cavalerie de l'Empire Ossiarque. Ces guerriers sont nimbés d'infamie; quiconque a affronté les Ossiarques a entendu parler de la charge dévastatrice de leur formation en pointe de flèche, qui peut fracasser n'importe quelle ligne de bataille. Les montures des Juchemorts ne sont pas de vulgaires restes d'équidés mais des amalgames, souvent faits de la matière et des gemmes piège-âme de commandants ossiarques déchus. L'existence en tant que monture Kavalos est humiliante et rend ces créatures aussi froidement hostiles aux vivants que leurs cavaliers.





Les Moissonneurs Gothizzar sont peut-être les plus horribles de tous les amalgames ossiarques. De leur gueule jaillissent des maleflames, et leurs armes de nadirite sont capables d'un carnage affreux. Mais la véritable valeur d'un Moissonneur Gothizzar aux yeux des Ossiarques est le grand creux dans son dos et les ossements qu'il contient; en arpentant le champ de bataille, il collecte les dépouilles, arrache les chairs des os utilisables et les entresse pour les livrer à une nécropole. Au besoin, un Moissonneur peut même réparer d'autres Ossiarques, ce qui en fait un excellent ancrage pour la ligne de bataille de sa légion.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

# MOISSONNEUR GOTHIZZAR

☞	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Mâchoires de Tête de Mort	12"	4	4+	4+	1	1	-
☞	ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Massues Broyeuses d'Âmes		6	4+	2+	2	2	-
	Sabots et Queue Ossifiés		4	4+	3+	1	2	-

🛡️ Passif

**MOISSON D'OS:** *Tout en combattant, un Moissonneur Gothizzar récolte une écœurante cargaison d'os.*

**Effet:** Chaque fois qu'une figurine ennemie en mêlée avec cette unité est tuée, cette unité gagne 1 **point de dime d'os**. Elle ne peut jamais avoir plus de 6 **points de dime d'os**.

🚩 Fin de n'importe quel tour

**RÉPARER LES AMALGAMES:** *Le Moissonneur puise dans sa récolte pour restaurer les Ossiarques.*

**Annonce:** Choisissez une unité de **Garde Mortek** amie à 6" de cette unité comme cible. Puis, jetez un dé pour chaque **point de dime d'os** qu'a l'unité ayant cette aptitude.

**Effet:** Pour chaque 4+, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans l'unité cible. Puis, réduisez les **points de dime d'os** de cette unité à 0.



MOTS-CLÉS

MONSTRE, PROTECTION (6+)