

SPEARHEAD

COURS DE MANGECHAIRS LIGES CHAROIGNARDS

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

GÉNÉRAL

◆ Grand Régent Abhorrant

UNITÉS

- ◆ 10 Prévôts des Cryptes
- ◆ 3 Chevaliers de Morbheg
- ◆ Courtisan Varghulf



Oyez ! Quand le noble souverain de la contrée souhaite inspecter son domaine ou entreprendre une grande quête, il se fait accompagner d'un royal entourage. Il serait en effet inconvenant qu'un authentique monarque voyage sans disposer d'une garde rapprochée, de chevaliers courtoisants montés sur des coursiers ailés et de preux paladins à son service. S'il devait se heurter à des marauds ou autres gredins, il va sans dire qu'il faudrait les châtier de leur impudence, avant d'organiser un banquet pour fêter la victoire...

Hélas, la réalité ne correspond jamais à une telle vision. Ces chevaliers ne sont en fait que des monstres, que des goules et des vampires sauvages avides de chair et de sang, et qui se bercent d'illusions. Ils voient le monde à travers le prisme de leur démente, ce qui ne diminue en rien leur frénésie vorace. Les goules ne sont pas portées sur la stratégie et les manœuvres complexes ; elles déferlent en horde enragée et comptent sur leur férocité pour vaincre. Cela dit, le thème chevaleresque de leurs hallucinations rend les goules dévouées à leurs suzerains. Si un vampire abhorrant fait preuve de "vaillance" sanguinaire, son entourage s'évertue hargneusement à suivre son exemple.

*"Venez à moi, mes sujets, car des bandits profanent nos terres.
Tous en selle, faisons-leur tâter de notre acier chevaleresque !"*

- Archirégent Rougegousier

TRAITS DE BATAILLE

✂ Passif

ACTES DE NOBLESSE: *Chaque membre d'une cour de goules cherche constamment à prouver sa valeur par ses exploits sur le champ de bataille.*

Effet: Chaque fois qu'un **HÉROS** ami utilise une aptitude de **CORPS À CORPS**, après avoir résolu ses attaques, donnez au **HÉROS** autant de **points d'actes de noblesse** que de dégâts alloués par l'aptitude. Chaque **HÉROS** peut avoir un maximum de **6 points d'actes de noblesse** à la fois.

✂ Passif

FESTIN FRÉNÉTIQUE: *Voir un abhorrant au combat attise l'appétit dévorant des goules*

Effet: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée utilisées par des unités amies tant qu'elles sont entièrement à 12" d'un ou plusieurs **HÉROS** amis qui ont **6 points d'actes de noblesse**.

🏰 Votre Phase de Mouvement

CONVOQUER DE LOYAUX SUJETS: *Les goules accourent à l'appel de leurs maîtres vampiriques.*

Annonce: Choisissez un **HÉROS** ami avec un ou plusieurs **points d'actes de noblesse** pour qu'il utilise cette aptitude.

Effet: Dépensez n'importe quel nombre de **points d'actes de noblesse** de ce **HÉROS** comme suit:

Choisissez une unité de **Prévôts des Cryptes** amie à 9" de l'unité qui utilise cette aptitude et dépensez **1 point d'actes de noblesse** pour ramener 1 figurine dans cette unité de **Prévôts des Cryptes** amie.

Choisissez une unité de **Chevaliers de Morbheg** amie à 9" de l'unité qui utilise cette aptitude et dépensez **2 points d'actes de noblesse** pour ramener 1 figurine dans cette unité de **Chevaliers de Morbheg** amie.

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

 Passif

ARMÉE DE CROISADE: *Les guerriers de cette cour se perçoivent comme des paladins menant une croisade dans les royaumes pour une cause sacrée.*

Effet: Ajoutez 1 aux jets de course et aux jets de charge pour les unités amies.

 Passif

DÉFENSEURS DU ROYAUME: *Ces goules se voient comme de nobles défenseurs vendant chèrement leur vie pour repousser les envahisseurs.*

Effet: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les unités amies qui contestent un objectif que vous contrôlez.

OPTIMISATIONS: Donnez votre général 1 des optimisations suivantes.

 Passif

CAPE D'ULGU: *Ce Grand Régent est nimbé d'une aura de ténèbres – sacrée, comme il la perçoit – qui le rend difficile à prendre pour cible.*

Effet: Votre général n'est pas visible des figurines ennemies qui sont à plus de 12" de lui.

 Une fois par Bataille, Votre Phase des Héros

CALICE DU FLEUVE DE SANG: *Le Grand Régent boit le contenu d'un calice taché de sang, en rugissant tandis que son enveloppe impérissable est imprégnée d'une vitalité restaurée.*

Effet: Soignez (2D3) votre général.

 Votre Phase des Héros

DISCOURS ENFLAMMÉ: *Le Grand Régent pousse un hurlement à glacer le sang qui est perçu comme une exhortation galvanisante auprès de ses partisans dérangés.*

Effet: Jetez un dé pour chaque unité amie entièrement à 12" de votre général. Ne jetez pas de dé pour votre général. Pour chaque 5+, donnez 1 point d'actes de noblesse à votre général.

 Votre Phase des Héros

ORGIE DE SANG: *Sifflant une incantation, le Grand Régent draine l'essence vitale des ennemis à proximité.*

Annonce: Choisissez une unité ennemie visible à 18" de votre général comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Sur 6+, infligez D3 dégâts mortels à la cible. Puis, si votre unité de **Prévôts des Cryptes** est à 6" de la cible, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans votre unité **Prévôts des Cryptes** pour chaque dégât alloué par cette aptitude.



Les abhorrants connus en tant que Grands Régents sont parmi les plus puissants de leur engance dégénérée. Leur folie sanguinaire et la force brute de leur volonté fourvoyée leur ont valu de bâtir de véritables empires cannibales, et ils ont pour fidèles d'innombrables goules jacassantes. Si les Grands Régents sont largement capables de déchiqeter un ennemi à grands coups de crocs, ils retirent une satisfaction perverse à voir leurs laquais remporter la victoire. Ils peuvent aussi "bénir" leurs vassaux grâce à leur art obscur pour en faire des machines à tuer encore plus redoutables.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

GRAND RÉGENT ABHORRANT

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Serres et Crocs Sanguinolents	5	3+	3+	1	2	-

⚙️ Votre Phase des Héros

TRANSFORMATION DÉMENTE: *Exploitant la puissance de sa malédiction, l'abhorrant fait s'allonger et s'épaissir les membres des meutes à proximité, afin que ces créatures puisse charger à une vitesse incroyable.*

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

Effet: Sur 6+, jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de la cible et ajoutez 1 aux jets de blessure pour ses attaques.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE, PROTECTION (6+)

• CHARTE DE FER DE LANCE •

PRÉVÔTS DES CRYPTES



MOUV. 6"

SANTÉ 1

ADVS 6+

1

CONTRÔLE

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Arme Maudite	3	4+	4+	1	1	-

Passif

GARDE ROYALE: *Lors d'une bataille, les tenaces Prévôts des Cryptes sont chargés de former un bouclier mort-vivant pour protéger leurs maîtres vampiriques.*

Effet: Ajoutez 1 aux jets de protection pour les **HÉROS** amis qui sont entièrement à portée de mêlée de cette unité.

Les Prévôts des Cryptes sont issus des "serfs" cannibales du royaume d'un abhorrant. Ce sont ceux qui ont impressionné leur seigneur lige par quelque haut fait d'endurance, peut-être en interceptant un coup destiné au vampire, volontairement ou pas. Ils en ont été récompensés en étant enrôlés dans la garde rapprochée de leur monarque, en bénéficiant des reliefs du banquet, et en recevant des armes de l'arsenal royal, des reliques imprégnées des miasmes de la folie. Les Prévôts des Cryptes sont très fiers de leur ténacité, que renforce la proximité de l'énergie nécromantique des abhorrants.



MOTS-CLÉS INFANTRIE, RENFORTS, PROTECTION (5+)



Les Chevaliers de Morbheg croient être de fiers guerriers chevaleresques montant de nobles destriers volants au plumage éclatant. Rien n'est moins vrai, car leurs montures sont en fait d'immondes hurleurs nocturnes, l'engance tardive de Morbheg le dieu-animal dont descendent toutes les bêtes chiroptères. Les hurleurs nocturnes ne peuvent pas réellement voler, mais leurs membres postérieurs immensément puissants leur permettent de bondir très loin, de sorte que les Chevaliers de Morbheg peuvent s'abattre promptement sur l'ennemi pour faire des ravages.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

CHEVALIERS DE MORBHEG

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Lance Sinistre	2	3+	4+	1	1	Charge (+1 Dégât)
Griffes et Dents de Hurler Nocturne	3	4+	3+	1	2	Compagnon

➤ Passif

BOND DU PRÉDATEUR:

Même si les hurleurs nocturnes ne peuvent pas voler à proprement parler, ils peuvent sauter par-dessus les obstacles et les têtes des ennemis, permettant aux Chevaliers de Morbheg de frapper et de se désengager à volonté.

Effet: Cette unité peut utiliser des aptitudes de **CHARGE** même si elle a utilisé une aptitude de **REPLI** au même tour. En outre, aucun dégât mortel n'est infligé à cette unité quand elle utilise des aptitudes de **REPLI**.



MOTS-CLÉS

CAVALERIE, VOL, PROTECTION (6+)



Aux yeux des goules, les Varghulfs sont des guerriers saints, auréolés de puissance divine. Indéniablement, ce sont de monstrueux exemples de la lignée des abhorrants, des horreurs difformes dont la soif de sang et l'appétit pour la viande ont balayé les dernières traces de retenue. Il faut être un seigneur de cette engeance pour commander à un Varghulf, sous peine d'être déchiqueté dans une gerbe de sang. Même ainsi, on ne peut guère qu'inciter un Varghulf à prendre la direction de la mêlée avant de le laisser s'adonner à ses pulsions meurtrières et à se repaître des défunts, avant de s'éclipser avec une prestesse surnaturelle pour frapper ailleurs.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

COURTISAN VARGHULE

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Griffes Immenses	7	4+	3+	1	2	-
Crocs Acérés	1	3+	2+	2	3	-

🛡️ Fin de n'importe quel tour

BANQUET DE VICTOIRE:

Lorsqu'un Varghulf avale une bouchée arrachée à la chair d'un adversaire, ses propres blessures se referment.

Effet: Si une ou plusieurs figurines ont été tuées par cette unité à ce tour, **Soignez (D6)** cette unité, et cette unité peut aussitôt utiliser l'aptitude "Repli" sans qu'aucun dégât mortel ne lui soit infligé.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE, PROTECTION (6+)