

SPEARHEAD



SYLVANETHS BOSQUET D'AIGRÉCORCE

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

GÉNÉRAL

- ◆ Branchanteresse

UNITÉS

- ◆ 1 Sylviarque
- ◆ 3 Chasseurs de Kurnoth
- ◆ 5 Sylve-revenants



Un Bosquet d'Aigrécorce est un groupe de Sylvaneths qui canalisent le chant spirituel de l'Aspect Estival belliqueux d'Alarielle pour purger les ennemis de la loi de la nature. Ils sont conduits par une Branchanteresse, une créature fielleuse d'écorce et de ronce qui fend ses ennemis avec sa faux. Farouchement protectrice envers sa forêt comme envers les siens, la Branchanteresse manie une magie verdoyante qui lui permet de guérir la chairécorce meurtrie des Sylvaneths ou d'affûter le fil épineux de leurs armes enchantées.

À ses côtés marchent les guerriers ligneux du Bosquet. Les Chasseurs de Kurnoth décochent leurs flèches mortelles depuis les lignes arrières. Ils sont en harmonie exceptionnelle avec les racines du royaume, ce qui leur permet de puiser dans la puissance d'Alarielle où qu'ils soient. Les Sylve-revenants les défendent, des êtres féériques imprégnés des souvenirs de leurs ancêtres défunts qui ont toujours cherché à protéger les sites de pouvoir naturel. Inspirés par des siècles d'expérience, ce sont des experts martiaux capables de défendre comme d'assaillir avec une fluidité instinctive. Chaque Bosquet est aussi accompagné d'un Sylviarque, un géant sylvestre millénaire dont la croissance ne cesse jamais, et qui est aussi avisé qu'effroyable au combat.

“Les cadavres de nos ennemis nourriront les terres qu'ils cherchent à détruire.”

– Branchanteresse Saoirsa

TRAITS DE BATAILLE

U Une Foix par Tour,
Fin de n'importe quel Tour

LIGNES TELLURIQUES:

Les Sylvaneths puisent leur force des sites de puissance mystique d'origine naturelle.

Effet: Soignez (1) chaque unité amie qui est à 3" d'un ou plusieurs éléments de terrain.

↗ Une Foix par Tour,
Fin de n'importe quel Tour

FRAPPER ET DISPARAÎTRE:

Les sentiers spirituels permettent de tendre des embuscades puis se replier.

Annnonce: Choisissez une unité amie qui a utilisé une aptitude de **CORPS À CORPS** à ce tour et est à 3" d'un ou plusieurs éléments de terrain, puis jetez un dé.

Effet: Sur 2+, retirez cette unité du champ de bataille et placez-la à nouveau de sorte que chacune de ses figurines soit à 3" d'un ou plusieurs éléments de terrain et à plus de 6" des unités ennemies.



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

✂ Une Foix par Tour, Fin de n'importe quel Tour

ESPRITS VENGEURS DES TERRES: *Les esprits du royaume qui hantent les sites anciens sont courroucés et lâchés sur les ennemis des Sylvaneths.*

Annnonce: Choisissez une unité ennemie qui conteste un objectif et jetez un dé.

Effet: Sur 4+, infligez D3 dégâts mortels à cette unité ennemie.

↗ Une Foix par Tour, Votre Phase de Mouvement

ARPENTEURS DES SENTIERS CACHÉS: *Ces mystérieux guerriers arpentent les racines du royaume.*

Annnonce: Choisissez une unité amie qui est à 3" d'un ou plusieurs éléments de terrain et n'est pas en mêlée.

Effet: Retirez cette unité du champ de bataille et placez-la à nouveau à plus de 6" des unités ennemies. Cette unité ne peut pas utiliser d'aptitudes de **MOUVEMENT** jusqu'à la fin de la phase.

OPTIMISATIONS : Donnez à votre général 1 des optimisations suivantes.

U Votre Phase des Héros

REPOUSSE : *Votre général la magie bourgeonnante de la vie en une éclosion d'énergie régénératrice.*

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

Effet : Sur 5+, **Soignez (D6)** la cible.

U Passif

GUERRIER NOUEUX : *L'écorce vénérable de ce Sylvaneth a dévié d'innombrables lames.*

Effet : Ignorez les modificateurs négatifs aux jets de sauvegarde pour votre général.

X Votre Phase des Héros

CHANT DES ARBRES : *Votre général implore les esprits des bois sauvages de guider les lames de leurs alliés.*

Annonce : Choisissez une unité amie visible entièrement à 12" de votre général comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Sur 7+, ajoutez 1 à la caractéristique de Perforation des armes de mêlée de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

U Passif

GRAINE DE RENAISSANCE : *Si le porteur venait à tomber, la graine lui donnerait une nouvelle vie.*

Effet : Si votre général est censé être détruit, avant de le retirer du jeu, jetez un dé. Sur 3+, votre général n'est pas détruit et les dégâts restant à lui infliger n'ont aucun effet. Puis, **Soignez (1)** votre général. Cette unité ne peut plus utiliser cette aptitude pour le restant de la bataille.



Guerrières matriarches et gardiennes de l'héritage sylvaneth, les Branchanteresses guident les leurs à la bataille en lançant des éclairs de magie et en frappant de leurs faux sifflantes, tandis que leurs familiers âprelarves s'élancent pour mordre leurs adversaires.

Ces mêmes armes servent à l'issue des combats pour récolter l'essence vitale et les souvenirs des Sylvaneths vaincus. Il incombe aux Branchanteresses de raviver leurs semblables grâce à l'harmonie verdoyante de Ghyran et, s'ils viennent à succomber, de planter leur lamentiri dans les vergers de graines-âmes afin de permettre aux futurs enfants d'Alarielle d'hériter de leurs sentiments et de leurs expériences.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

BRANCHANTERESSE

 ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Faux de Vert-bois et Âprelarve	3	3+	4+	1	D3	-

Votre Phase des Héros

HARMONIE LUXURIANTE: *Le sorcier cueille les germes de magie juvéniles et les emploie pour restaurer les formes brisées de guerriers vaincus.*

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

Effet: Sur 7+, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans l'unité cible. Si vous avez choisi une unité de **Sylve-revenants**, vous pouvez y ramener D3 figurines tuées au lieu de 1.



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER, INFANTRIE

• CHARTE DE FER DE LANCE •

SYLVIARQUE

MOUV.

SANTÉ 14

5"

3+

SAUV.

5

CONTRÔLE

La marche des Sylviarques vers l'ennemi fait trembler la terre. Leurs racines s'enfoncent dans le sol aussi rapidement qu'une flèche fend l'air, puis surgissent pour étrangler l'ennemi, tandis que chaque revers de leurs immenses griffes fauche un rang d'adversaires. Chacun puise dans l'expérience de plusieurs vies pour se battre, et sa force brute et sa taille permettent aux Sylvaneths plus petits de bondir autour de lui pour achever les formations vacillantes de l'ennemi. Grâce à leurs prouesses physiques et leur sagesse, les Sylviarques font ainsi bien souvent office de capitaine ou de champion de leur sylve de guerre.

🏹	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Racines Étrangleuses	10"	3	3+	2+	1	2	Tir en Mêlée
⚔️	ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Attaques de Balayage		5	4+	2+	1	2	-
👤	Massives Griffes Empaleuses		2	4+	2+	2	3	-

🏰 **N'importe quelle Phase de Mêlée**

TREMBLETERRE: *Le sol tremble alors que le Sylviarque piétine le sol et fait tomber l'ennemi à la renverse.*

Annonce: Choisissez une unité ennemie en mêlée avec cette unité comme cible, puis jetez un dé.

Effet: Sur 4+, la cible a **FRAPPE EN DERNIER** à cette phase.

👤 **Passif**

STIGMATES DE GUERRE
Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses **Massives Griffes Empaleuses** est de 1.



MOTS-CLÉS

MONSTRE



Champions de leurs semblables sylvestres, les Chasseurs de Kurnoth sont rompus à l'emploi de toutes sortes d'armes enchantées, dont un grand arc de la taille d'une pièce d'artillerie. Le premier de ces guerriers féroce fut planté après qu'Alarielle endossa son aspect estival, et elle insuffla à ses élus la ténacité et la force qu'exige la guerre. Ils sont particulièrement connectés aux racines des royaumes, leur permettant de ressentir la volonté de la Reine Éternelle et de relayer ses ordres. Au combat, les Chasseurs de Kurnoth armés d'arc enfonceront leurs racines dans le sol pour tirer sur les lignes ennemies inlassablement, en encaissant n'importe quelles représailles.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

CHASSEURS DE KURNOTH

	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Grand Arc de Kurnoth	18"	2	3+	3+	1	2	-
	ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Âpres Griffes		3	3+	3+	-	1	-

 Passif

ENVOYÉS DE LA REINE ÉTERNELLE: *Les Chasseurs de Kurnoth entendent la volonté d'Alarielle par le truchement des vibrations mystiques qui circulent dans les racines des royaumes.*

Effet: Tant que cette unité conteste un objectif, les unités amies qui contestent cet objectif ont une **PROTECTION (6+)**.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE

MOUV.

SANTÉ

2

1

CONTRÔLE

6"

5+

SAUV.

Les Sylve-revenants se meuvent avec grâce et légèreté le long des sentiers spirituels pour se frayer un chemin à travers les rangs ennemis. Leur manière de guerroyer hautement ritualisée leur confère une vitesse et une habileté létales face auxquelles rares sont ceux qui peuvent rivaliser. Chacun d'eux a en son cœur un lamentiri, une graine imprégnée des souvenirs et de l'expérience de ceux qui l'ont précédé. Grâce à lui, les Sylve-revenants accumulent une mémoire martiale valant plusieurs vies mortelles, et renforcée par leur désir de protéger leur foyer et leurs semblables.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

SYLVE-REVENANTS



ARMES DE MÊLÉE

Attaques Touche Blessure Perf. Dégâts

Aptitude

Lame Enchantée

2

3+

4+

1

1

-

N'importe quelle Phase de Mêlée

MÉMOIRES MARTIALES: Les Sylve-revenants peuvent puiser dans des siècles d'expérience de la guerre.

Effet: Choisissez 1 des effets suivants à appliquer à cette unité à cette phase:

Mémoires de la Guerre: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques faites par cette unité.

Mémoires de la Paix: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTRIE, RENFORTS