

LA GRANDE COUR DU JEUNE ROI

POINTS : 150
+ FIGURINES

Sur le vaisseau-monde hostile et xénophobe de Biel-tan, des rituels sanglants sont encore accomplis, et celui qui a lieu à la veille de chaque bataille est le plus terrifiant. Les guerriers aspect offrent l'un des leurs, qui deviendra le Jeune Roi, une position honorifique qui entraîne la mort du guerrier. Mais ce n'est qu'une mort matérielle, car le Jeune Roi est en fait consumé par la chaleur terrifiante de l'Avatar du Vaisseau-monde. Il ne fait alors plus qu'un avec la colère de son peuple et se transforme en une manifestation de Khaine, le dieu eldar de la guerre.

L'Avatar de Biel-tan est suivi par une bande d'Exarques, des grands prêtres de la guerre qui ont voué leur âme à l'art de

la destruction. Ces êtres énigmatiques et violents marchent aux côtés de l'Avatar et sont fortifiés par la présence vivante de leur dieu.

Il arrive que des rangs de guerriers aspects forment une garde d'honneur pour leur chef immortel. Une escouade de chaque aspect se forme autour de son Exarque, transformant l'unité d'élite qu'est la Cour du Jeune Roi en une force de frappe complète de guerriers spécialisés. Chacune de ces unités excelle dans un domaine particulier, et lorsqu'elles combinent leurs talents, c'est comme si Khaine en personne marchait avec elles. Aucun adversaire n'est capable de résister à la Grande Cour et à l'Avatar qui forme son cœur.

AVATAR DE
BIEL-TAN



L'Avatar de Biel-Tan

VENGEURS



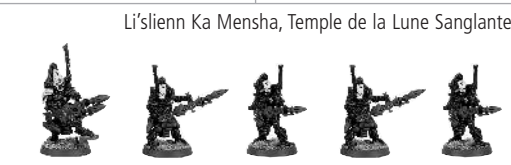
Uthriel Rhanadrar, Temple de la Tempête d'Azur

BANSHEES



Gheliae, Temple du Silence Hurlant

FAUCHEURS
NOIRS



L'slienn Ka Mensha, Temple de la Lune Sanglante

LANCES
DE LUMIÈRE



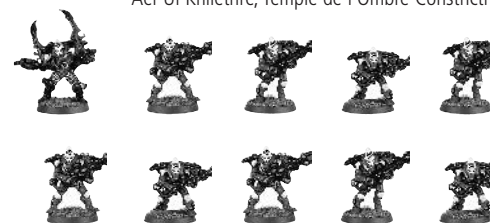
Ustuqu'inhrl, Temple du Cœur Percé

DRAGONS
DE FEU



Yel'muon, Temple de la Griffe du Drac

ARAIGNÉES
SPECTRALES



Aei-Ui Khilethre, Temple de l'Ombre Constrictrice

SCORPIONS



De'quirille, Temple de l'Instant de Transition

AIGLES
CHASSEURS



Silhe, Temple du Cri de Vengeance

FORMATION :

- 1 Avatar
- 1 unité de Vengeurs avec Exarque

- 1 unité de Banshees avec Exarque
- 1 unité de Faucheurs Noirs avec Exarque
- 1 unité de Lances de Lumière avec Exarque
- 1 unité de Dragons de Feu avec Exarque

- 1 unité d'Araignées Spectrales avec Exarque
- 1 unité de Scorpions avec Exarque
- 1 unité d'Aigles Chasseurs avec Exarque

RÈGLES SPÉCIALES

Force de Frappe : Toutes les unités de la Grande Cour du Jeune Roi doivent être déployées avec au moins une figurine dans un rayon de 12 ps autour de l'Avatar ou, si la formation est en *réserve stratégique*, doivent entrer en jeu à moins de 12 ps du point d'entrée de l'Avatar.

Faveur de Khaine : Chacun des aspects guerriers pratique une facette de l'art martial de Khaine, et tous sont liés par la présence de l'Avatar. Lorsque tous les aspects se battent à l'unisson, l'esprit du dieu de la guerre vient renforcer ses guerriers afin de leur permettre de se battre au-delà de leurs capacités. Toutes les figurines de la Grande Cour ont la règle spéciale *charge féroce*.