

# AKHELIAN KING

Les Akhelian Kings sont les chefs militaires des Idoneth Deepkin. Monté sur un Deepmare véloce, le King dirige ses phalanges en usant d'un génie tactique acquis au cours d'une vie de raids et de combats. En plus d'être un personnage qui inspire à ses guerriers des actes de bravoure, un Akhelian King est un redoutable escrimeur toujours prêt à rejoindre la mêlée.



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladed Polearm	2"	3	3+	3+	-2	D3
Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Falchion	1"	3	3+	4+	-	1
Deepmare's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Deepmare's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

## DESCRIPTION

Un Akhelian King est une figurine individuelle. Il manie d'une main une Arme d'Hast Tranchante (Bladed Polearm) ou un Espadon (Greatsword), et porte un Bouclier de Roi dans l'autre. Un Sabre (Falchion) qu'il peut utiliser à la place de son bouclier est accroché dans son dos. Il chevauche un puissant Deepmare qui massacre ses ennemis avec sa Gueule Garnie de Crocs et ses Serres (Fanged Jaw and Talons), ainsi qu'avec ses Queues Fouetteuses (Lashing Tails).

## VOL

Un Akhelian King peut voler.

## APTITUDES

**Corne de Deepmare:** Un Deepmare est doté d'une corne torsadée sur son chanfrein, qu'il utilise pour empaler ses proies.

Lancez un dé si cette figurine termine un mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sur 2+, l'unité ennemie la plus proche

**Parangon des Akhelians:** Chaque Akhelian King est un exemple flamboyant du talent de sa caste, un maître de guerre que tous les Akhelians souhaitent égaler au combat.

Relancez les jets de touche de 1 pour les unités AKHELIAN amies qui sont entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

**Tempête de Coups:** Parfois, un Akhelian King dédaigne son bouclier au profit de son sabre.

Au début de la phase de combat, vous pouvez déclarer que cette figurine dégaine son Sabre. Dans ce cas, soustrayez 1 de ses jets de sauvegarde à cette phase de combat, mais en contrepartie, elle peut attaquer avec son Sabre à cette phase de combat. Si vous ne choisissez pas cette option, cette figurine ne peut pas attaquer avec son Sabre à cette phase de combat.

**Cavalier des Mers:** Quand un Akhelian King charge, son arme percute l'ennemi avec la force d'une lame de fond.

En phase de combat, l'Arme d'Hast Tranchante a une caractéristique Damage de 3 si la figurine a effectué un mouvement de charge au même tour.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Seigneur des Marées:** Sur ordre du Roi, les guerriers attaquent avec une fureur implacable si la marée est haute.

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement si cette figurine est votre général et si l'aptitude Marée Haute du tableau de Marée Mortelle s'applique au rond de bataille. Dans ce cas, choisissez une unité IDONETH DEEPKIN amie qui est entièrement à 12" ou moins de votre général. Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks des armes de mêlée utilisées par cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.