

Battlelore
Les elfes sylvains

Ces armées proviennent des vénérables forêts où les elfes font encore la loi.

Règles spéciales :

Les elfes sylvains ne subissent pas de malus s'ils tirent après un mouvement.

Les elfes sylvains peuvent poser trois hexagones de forêt où ils veulent en plus du décor habituel.

Tous les elfes sylvains se déplacent dans un hexagone de forêt comme si c'était de la plaine.

Certaines créatures ont : *l'esprit de la forêt*.

- Ils ignorent tous les drapeaux contre eux.
- Ils ignorent les avantages offensifs contre eux.

Liste d'armée

- **Unités classiques**

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Dryade	Infanterie verte	Griffe	Esprit de la forêt. Les dryades infligent la peur.
Garde éternelle	Infanterie bleue	Épée courte	Intrépide 1. Les avantages offensifs sont ignorés contre les gardes éternelles

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaliers sylvains	Cavalerie verte	Arc long	En mêlée, on utilise les caractéristiques de la lance de cavalerie.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Gardes sylvains	Archer vert	Arc long	-

L'infanterie rouge en surplus doit être remplacée par de l'infanterie bleue. La cavalerie bleue ou rouge en surplus doit être remplacée par une unité de garde éternelle ou de chevaliers sylvains.

- Unités spécialistes

Vous pouvez faire (3 + 1 /niveau de commandant) jets dans la table suivante : Vous pouvez garder **trois** résultats.

D20	Résultats
1 - 8	Vous pouvez remplacer une unité de dryade ou de gardes éternelles par une unité de danseurs de guerre.
9 - 13	Vous pouvez remplacer une unité de chevaliers sylvains par une unité de guerriers faucons.
14 - 17	Vous pouvez remplacer une unité de chevaliers sylvains par une unité de cavaliers sauvages.
18 - 19	Vous pouvez remplacer deux unités de votre choix contre une unité de lémures.
20	Vous pouvez remplacer une unité de gardes sylvains par une unité de forestiers

Danseurs de guerre : Ils surveillent les routes continuellement. Ils sont sauvages et un peu à l'écart de la société.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Danseurs de guerre	Infanterie rouge	Épée à deux mains	Les danseurs de guerre ignorent les drapeaux contre eux. Si un sort a pour cible des danseurs de guerre, il coûte 1 arcane de plus.

Avant que l'unité attaque ou est attaquée, elle peut décider de faire une danse de guerre. Il y a quatre options possibles :

- L'adversaire subit un malus de 1D.
- Les danseurs annulent les avantages offensifs contre eux.
- Les danseurs peuvent faire une attaque supplémentaire à 2D.
- Les danseurs relancent les avantages offensifs pour faire éventuellement des touches supplémentaires.

Guerrier faucons : Les elfes sont montés sur des faucons géants. Ils ne se posent pas sur le sol. Ils ne peuvent attaquer ou être attaqués en mêlée. Ils peuvent toujours attaquer des créatures volantes.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers faucons	Cavalerie verte (vol)	Arc long	Les guerriers peuvent attaquer une des unités qu'ils survolent.

Cavaliers sauvages de Kurnous : Ces cavaliers sont retournés à l'état sauvage.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Cavaliers sauvages de Kurnous	Cavalerie verte	Cornemuse	Intrépide 1. Si un sort a pour cible des danseurs de guerre, il coûte 1 arcane de plus. Esprit de la forêt

Lémures : Ce sont des hommes-arbres de petite taille

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Lémure	Infanterie rouge	-	Les lémures infligent la peur. Esprit de la forêt

Forestiers : Ce sont des elfes qui agissent comme des snipers.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Forestiers	Archer bleu	Arc long	Si les forestiers sont dans une case de forêt, on ne peut leur tirer dessus. S'ils obtiennent un avantage offensif, il le relance pour espérer faire une touche supplémentaire ou un drapeau.

- **Créatures possibles**

Les elfes sylvains ont le droit de prendre une wyvern.

- **Grand aigle (niveau 1, créature verte)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à cinq cases et combat (vol)
Retraite	2 cases / Drapeau
Moral	Intrépide 1. Contribue au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Serre
Dégât	2D
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le grand aigle est touché sur la couleur de sa bannière.
Esquive	Coût en arcane : 2 L'aigle, à tout moment, peut dépenser, deux arcanes pour faire subir un malus de 1D à n'importe quelle attaque qu'il reçoit.
Serre	Coût en arcane : 3 Le grand aigle peut prendre dans ses griffes une figurine d'infanterie verte et la tuer.. Il lance 1D / figurine dans l'unité ennemie et s'il obtient un casque vert. Il effectue une touche. Cette attaque est en supplément de son attaque normale.

- **Hommes arbres (niveau 3 – créature rouge)**

L'homme arbre inflige la terreur.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases ou une case et combat
Retraite	N/A
Moral	Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Branche
Dégât	4D
Avantage offensif	oui
Coup critique	L'homme arbre est touché sur un casque rouge. Les attaques enflammées touchent avec un avantage offensif en plus.
Racines étrangleuses	Coût : 3 arcanes L'homme arbre peut projeter ses racines à deux cases de distance. Il n'y a pas besoin de ligne de vue. L'attaque est à 2D sauf si la cible est dans une forêt alors l'attaque est à 3D.
	L'homme arbre possède l'esprit de la forêt.

Magie :

Les elfes sylvains peuvent utiliser, en plus de leurs sorts habituels, ceux de la liste suivante :

Chant d'Athel Loren	4 arcanes	Le joueur peut déplacer un hexagone de forêt d'une case ou bien attaquer une unité ennemie présente dans une forêt avec 2D.
Fureur de la forêt	6 arcanes	Une unité située à deux cases d'une forêt peut être attaquée à distance par les épines lancées par la forêt. L'attaque est à 2D.
Sentier secret	7 arcanes	Une unité située dans une forêt ne peut pas être la cible d'une attaque à distance.
Ost crépusculaire	8 arcanes	L'unité visée provoque la peur. Si elle provoque déjà la peur, elle provoque la terreur.
Bénédictio d'Ariel	9 arcanes	L'unité visée regagne une figurine perdue.
L'appel de la Chasse	11 arcanes	L'unité visée gagne 2D de plus lors de son attaque ou 2 cases de mouvement de plus si elle n'est pas adjacente à un ennemi.