

Battlelore
Armée haut elfe (version warhammer)

Règles spéciales : Les hauts elfes ignorent tous les drapeaux quand ils combattent les elfes noirs.
Ils sont tous intrépides 1.
Les créatures ne sont pas concernés par cette règle sauf précision.

L'épée à deux mains suit les règles suivantes :

Type d'arme : Mêlée
Dégâts : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
Avantage offensif : Oui sur un bouclier
Spécial : Lors d'une riposte, les dés sont augmentés de 1.

L'arme improvisée suit les règles suivantes :

Type d'arme : Mêlée
Dégâts : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
Avantage offensif : non
Spécial : Rien

Liste d'armée

- unités classiques

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Lions blanc de Chrace	Infanterie verte	Épée à deux mains	Ils ignorent les restrictions des forêts.
Lanciers	Infanterie bleu	Pique	-
Maitres des épée de Hoeth	Infanterie rouge	Épée à deux mains	-

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Archers	Archer vert	Arc long	Les archers elfes peuvent relancer un D de leur choix après l'attaque.
Garde maritime de Lothorn	Archer bleu	Arc standard	Les guerriers maritimes peuvent relancer un D de leur choix après l'attaque.

Dans une armée elfe, toute unité d'infanterie peut être remplacée par son équivalent en archers ou garde maritime.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Patrouilleurs Ellyriens	Cavalerie verte	Lance de cavalerie	-
Heaume d'argent	Cavalerie bleue	Lance de cavalerie	-
Princes dragons de Caledor	Cavalerie rouge	Lance de cavalerie	Ils ignorent les avantages offensifs contre eux.

- Unités spécialistes

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

D20	Résultats
1-8	Vous pouvez remplacer une unité de maître des épées par une unité de garde phénix.
9-16	Vous pouvez remplacer une unité d'infanterie verte par une unité de guerriers fantômes.
17-18	Vous pouvez remplacer une unité de cavalerie par un char de même couleur.
19-20	Vous pouvez remplacer n'importe quelle unité haut elfe par une unité d'archimage.

Les gardes phénix : Ils sont la garde délite du roi phénix

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Gardes phénix	Infanterie rouge	Hallebarde	Les gardes phénix ignorent les drapeaux. Ils provoquent la peur.

Les guerriers fantômes

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerrier fantôme	Infanterie verte	Arc long	Les guerriers fantôme peuvent relancer leurs D d'attaque. Contre les elfes noirs, ils peuvent relancer deux fois leurs D d'attaque.

Les chars de combat

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chars de Tiranoc	Cavalerie verte	Arc long	Le chariot touche sur la couleur du casque. Si le traîneau s'est déplacé ce tour, il peut faire une attaque à 1D sur chaque unité ennemie adjacente à lui et à sa cible en plus. Les chars de combat ne peuvent se déplacer dans un terrain boisé ou un rempart.
Char de Chrace	Cavalerie bleu	Hache de bataille	Le chariot touche sur la couleur du casque. Si le traîneau s'est déplacé ce tour, il peut faire une attaque à 2D sur chaque unité ennemie adjacente à lui et à sa cible en plus. Les chars de combat ne peuvent se déplacer dans un terrain boisé ou un rempart. Ils infligent la peur.

Les archimages

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Archimages	Infanterie verte	Arme improvisée	Ils ne peut y avoir qu'une seule unité d'archimages dans l'armée. Elle permet d'avoir accès à la haute magie..

- **Créatures possibles**

- **Baliste (niveau 2, créature verte)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à une case ou combat
Retraite	Ne retraite jamais
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne Contribue pas au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Flèche
Dégât	1D/ point de vie à 6 cases
Avantage offensif	oui
Coup critique	La baliste n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes du canon sont ses points de vie. Il commence avec 2 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit
Volée de flèche	Coût : 3 arcanes. La baliste peut retirer mais elle perd un arcane sauf si elle obtient au moins une touche.

- **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.

Les Hauts elfes ont accès aux dragons.

– Magie

Les hauts elfes doivent toujours avoir au moins deux niveaux en sorcier. Une armée Haut elfes peut utiliser à chaque tour un drain de magie.

Drain de magie	7 arcanes	Vous prenez 3 arcanes dans la réserve de votre adversaire
----------------	-----------	---

Tant qu'ils possèdent une unité d'archimages, celle-ci peut lancer des sorts de la haute magie si elle est activée.

Haute magie

Bouclier de Saphery	5 arcanes	L'unité d'archimages peut protéger une unité située à moins de 6 cases d'elle. Cette unité peut annuler tous les avantages offensifs contre elles.
Malédiction d'attraction des flèches	6 arcanes	L'unité d'archimages désigne une unité à moins de 8 cases d'elle. Toute unité qui tirera sur cette cible pourra relancer un ou plusieurs D.
Courage d'Aenarion	8 arcanes	A lancer pendant le tour de l'adversaire et avant le lancer des D d'attaques. Toutes les unités dans un rayon de 4 cases de l'unité d'archimages ignorent les drapeaux.
Fureur de Khaine	8 arcanes	Une unité cible dans un rayon de 8 cases subit une attaque de magie de 3D.
Flammes du phénix	11 arcanes	Les archimages désignent une case dans un rayon de 8 cases. Une colonne de flammes apparaît. Toute unité dans la case subit une attaque de 2D. Au prochain tour des Hauts elfes, tant qu'il reste une unité dans la case, l'attaque augmente de 1D. La colonne de flamme disparaît si l'unité présente dans la case est détruite.
Anathème de Vault	12 arcanes	Le joueur adverse doit défausser tous ces arcanes.