

PATROUILLE MARITIME ELFIQUE

Les flottes de Lothorn gardent les côtes d'Eataine, mais s'aventurent aussi bien plus loin, explorant les océans du monde et patrouillant pour éliminer tout ennemi.

La flotte du Seigneur des Mers Aislinn, surnommé en Ulthuan le Retors, a été très active au cours des derniers mois. Des détachements de Rangers de Lothorn ont mené de nombreux raids contre les côtes de Norsca, libérant des prisonniers, récupérant des artefacts et assassinant des chefs barbares influents. Les motivations exactes d'Aislinn sont loin d'être claires, mais ces attaques ont plongé bon nombre de tribus nordiques dans le désarroi et les ont empêchées de rejoindre le gros des forces d'Archaon.

Les unités suivantes comptent comme des choix de personnages, d'unités de base, spéciales et rares dans une Patrouille Maritime Elfique :

SEIGNEURS 0-1 Seigneur des Mers* (*Prince*)
Maître des Tempêtes* (*Archimage*)

HÉROS Commodore* (*Commandeur*)
Mage des Brumes* (*Mage*)

UNITÉS DE BASE Garde Maritime de Lothorn (*Les champions peuvent avoir jusqu'à 25pts d'objets magiques. Une seule unité peut avoir une bannière magique d'une valeur maximum de 25pts*).
Marins (*ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de base*).

UNITÉS SPÉCIALES 2+ unités de Rangers de Lothorn (*Guerriers Fantômes*)

UNITÉS RARES Balistes à Répétition
Wyrms des Mers

* Aucun personnage ne peut monter un coursier elfique, ils ne peuvent chevaucher que des monstres volants.

WYRM DES MERS Pts/figurine : 200

Les Mages de Lothorn sont capables d'invoquer et de soumettre à leur volonté les monstres abyssaux en lançant des sorts de charme afin de contrôler l'esprit de ces créatures. Le Wyrms des Mers est l'une de ces bêtes, capable de se battre sur terre. Ce lointain cousin (certains disent ancêtre) des dragons est un adversaire terrifiant et extrêmement destructeur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wyrms des Mers	6	6	0	5	5	5	3	5	7

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Grande Cible, Peau Écailleuse (3+), Régénération.

Aquatique: Les Wyrms ne subissent aucune pénalité de Mouvement pour la traversée de terrains aqueux : au lieu de cela, leur Mouvement passe à 10. Ils ne comptent pas comme une *grande cible* quand ils sont dans un tel terrain.

Créature des Profondeurs: Vous ne pouvez pas prendre plus de Wyrms que vous n'avez de Maîtres des Tempêtes et de Mages des Brumes, en plus de la limitation habituelle des unités rares. Chaque Wyrms est lié à l'un de ces sorciers au début de la bataille (notez lequel sur votre liste d'armée).

À chaque tour lors duquel un Wyrms des Mers rate au moins un jet de *régénération*, il doit effectuer un test de Commandement en utilisant celui du sorcier auquel il est lié. Si ce test est raté, lancez un dé sur le tableau de réaction des monstres page 105 du livre de règles pour voir ce que fait le Wyrms (sur un résultat de 5-6, le Wyrms agit de la manière la plus idiote possible...)

Si le sorcier auquel il est lié est tué, le Wyrms des Mers doit effectuer un test sous son propre Commandement à chaque tour. S'il le rate, le résultat obtenu sur le tableau de réaction des monstres s'applique jusqu'à la fin de la partie.

MARINS Pts/figurine : 9

Les équipages d'Aislinn sont très bien entraînés et accompagnent souvent la Garde Maritime et les Rangers au combat lorsque les effectifs viennent à manquer.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marin	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Quartier-maître	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Taille d'Unité: 10+

Équipement: Arme de base, bouclier.

Options

- Toute unité peut recevoir des armures légères pour +1 pt/fig.
- Toute unité peut recevoir des lances pour +1 pt/fig.
- Toute unité peut recevoir des arcs pour +2 pts/fig.
- Un Marin peut devenir Musicien pour +6 pts.
- Un Marin peut devenir Quartier-maître pour +12 pts.

SORTS SPÉCIAUX

Les sorciers de Lothorn se sont spécialisés dans une magie très puissante basée sur l'aspect élémentaire des océans. Au lieu de connaître *Drain de Magie* en plus de leurs autres sorts, les Mages des Brumes et les Maîtres des Tempêtes choisissent l'un des deux sorts ci-dessous. Leurs autres sorts sont sélectionnés selon les règles données pages 20-21 du livre d'armée Hauts Elfes.

BRUMES TOURBILLONNANTES 7+

Reste en Jeu

Un brouillard aux odeurs marines recouvre le champ de bataille et soustrait les Asur au regard de l'ennemi.

Ce sort a une portée de 24ps et peut être lancé sur toute unité amie visible par le sorcier, même celles engagées au corps à corps.

Les tirs ennemis et les attaques au corps à corps portées sur l'unité subissent un malus de -1 pour toucher. Le brouillard n'affecte pas les attaques de l'unité qu'il protège.

Une fois lancé, le brouillard reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que l'unité se déplace (elle peut toutefois se reformer et changer ses rangs sans perdre les bénéfices du brouillard), que le sorcier décide de l'arrêter (ce qu'il peut faire à tout moment), qu'il tente de lancer un autre sort ou qu'il soit tué.

NÉRÉIDE 9+

Reste en Jeu

Même au beau milieu de la bataille, les ennemis des elfes sont distraits par les chants mélodieux des Océanides et

fascinés par la vision idyllique de ces êtres magiques.

Placez une figurine appropriée de taille humaine afin de représenter l'Océanide dans un rayon de 6ps autour du sorcier. Elle ne peut pas se déplacer ni effectuer la moindre action : elle est traitée en fait comme un élément de décor plutôt qu'une figurine vivante. Elle compte comme un terrain dégagé pour les mouvements.

Lorsqu'un ennemi souhaite charger ou tirer sur une unité de l'armée de Lothorn, il doit auparavant mesurer la distance qui le sépare de l'Océanide. Si celle-ci est plus proche que l'unité visée, l'attaquant doit réussir un test de Commandement. S'il le rate, il est distrait par les chants de l'Océanide : il ne tire pas et ne charge pas. Si le test est réussi, l'unité est immunisée aux effets de n'importe quelle Océanide jusqu'à la fin de la partie.

Le sort *Néréide* n'a aucun effet sur les unités *immunisées à la psychologie*.

Une fois invoquée, l'Océanide reste en jeu au même endroit jusqu'à ce que le sort soit dissipé, que le sorcier l'arrête (ce qu'il peut faire à tout moment), qu'il tente de lancer un autre sort ou soit tué.

LE SEIGNEUR DES MERS AISLINN

Le Seigneur des Mers est un vétéran de siècles de raids lancés depuis sa flotte sur les côtes de tout le monde de Warhammer. Il prend un malin plaisir à se servir des brumes magiques invoquées par les sorciers de Lothorn pour effectuer des attaques dévastatrices sur ses ennemis avant qu'ils ne puissent réagir et former leurs lignes.

Maître des Brumes est un nouvel Honneur haut elfe possédé par le Seigneur des Mers sans coût additionnel.

Juste après que les deux armées se sont déployées (même les *éclaireurs*), chaque unité de Gardes Maritimes, de Rangers et de Balistes à Répétition effectue une phase de tir spéciale. Lors de celle-ci, les tireurs ignorent tous les malus pour toucher et peuvent viser n'importe quelle unité ennemie sur la table, sans limitation de portée, de ligne de vue ou la proximité de troupes amies (bien qu'il soit toujours impossible de viser un personnage au sein d'une unité dont les figurines sont d'une taille identique).

Aislinn dirige ses vaisseaux d'une main de fer et sera toujours le Général, si le Seigneur des Mers est présent, la règle *Intrigue à la Cour* ne s'applique donc pas.