

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

HIGH ELVES



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCTION

Les aelfs Highborn étaient jadis puissants. Ils régnaient sur des cités scintillantes et d'innombrables merveilles. Tout cela a disparu. À la place de leurs terres, les Highborn ont hérité d'une guerre sans fin contre le Chaos.

Bien qu'ils défendent des enclaves dans les Royaumes des Mortels, la plus grande concentration de Highborn est à Azyrheim. Ils combattent dans l'alliance de Sigmar, en levant des armées de miliciens pour endiguer les ténèbres.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Cet ensemble de valeurs définit la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.



HIGHBORN SPEARMEN



MELEE WEAPONS

Silverwood Spear

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Highborn Spearmen se compose de 10 figurines ou plus. Ils portent des Lances de Bois d'Argent (Silverwood Spears) et des Boucliers Aelfiques.

SENTINEL

Le chef de cette unité est une Sentinel. Ajoutez 1 à la caractéristique attaque de sa Lance de Bois d'Argent.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery de l'unité tant qu'elle inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour déterminer la distance de course ou de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Boucliers Aelfiques: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Boucliers Aelfs. À la phase de tir, relancez les jets de sauvegarde de 1 ou 2 à la place.

Milice: Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks des Lances de Bois d'Argent de cette unité si elle inclut 20 figurines ou plus.

Phalange de Lanciers: Relancez les jets de touche de 1 de cette unité si elle n'a pas bougé lors de sa phase de mouvement précédente.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Spearmen

HIGHBORN ARCHERS



MISSILE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	1	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Highborn Archers se compose de 10 figurines ou plus. Ils tirent des flèches avec leurs Arcs Longs en Bois d'Argent (Silverwood Longbows) et s'en servent aussi pour repousser les assaillants au corps à corps, comme des bâtons.

HAWKEYE

Le chef de cette unité est un Hawkeye. Ajoutez 1 aux jets de touche d'un Hawkeye lors de la phase de tir.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery de l'unité tant qu'elle inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour déterminer la distance de course ou de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Archerie Aelfique: Ajoutez 1 aux jets de touche de cette unité en phase de tir tant qu'elle comporte 20 figurines ou plus, et s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins.

Tempête de Flèches: Une fois par bataille, cette unité peut lancer une Tempête de Flèches lors de sa phase de tir. Si elle le fait, ajoutez 1 à la caractéristique Attacks de ses Arcs Longs en Bois d'Argent. Cette unité ne peut pas lancer une Tempête de Flèche s'il y a des figurines ennemies à 3" ou moins.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Archers

HIGHBORN SILVER HELMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Lance and Sword	1"	1	4+	4+	-	1
Aelven Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Highborn Silver Helms se compose de 5 figurines ou plus. Ils portent des Lances et des Épées d'Ithilmar (Ithilmar Lances and Swords) et des Boucliers Aelfiques. Leurs montures sont de robustes Aelven Purebreeds qui attaquent avec leurs Sabots Lestes (Swift Hooves).

HIGH HELM

Le chef de cette unité est un High Helm. Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks de ses Lance et Épées d'Ithilmar.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery de l'unité tant qu'elle inclut au moins un Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer les jets de 1 pour déterminer la distance de course ou de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

APTITUDES

Boucliers Aelfiques: Relancez les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Boucliers Aelfs. À la phase de tir, relancez les jets de sauvegarde de 1 ou 2 à la place.

Charge à la Lance: Ajoutez 1 aux jets de blessure des Lances et Épées d'Ithilmar de cette unité, et augmentez de 1 la caractéristique Damage de ces armes si l'unité a effectué un mouvement de charge lors de ce tour.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Silver Helms

HIGHBORN REPEATER BOLT THROWER

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Bolt	36"	☀	3+	3+	-2	D3
Repeating Bolts	36"	☀	4+	3+	-1	1

TABLEAU DES SERVANTS			
Servants à 1" ou moins	Move	Ithilmar Bolt	Repeating Bolts
2 figurines	4"	2	12
1 figurine	2"	1	6
Aucune figurine	0"	0	0

SERVANTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Blade	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une Highborn Repeater Bolt Thrower est une élégante machine de guerre qui peut tirer soit des Traits d'Ithilmar (Ithilmar Bolts) dévastateurs, soit des volées de Traits à Répétition (Repeating Bolts) plus petits. Elle est servie par deux Highborns armés de Lames d'Ithilmar (Ithilmar Blades).

APTITUDES

Servants de Machine de Guerre: Une Highborn Bolt Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins de la machine de guerre au début de la phase de mouvement. Si ses **CREW** sont à 1" ou moins de la Highborn Bolt Thrower à la phase de tir, ils peuvent faire tirer la machine de guerre. La Highborn Bolt Thrower ne peut pas effectuer de mouvements de charge, n'a pas à effectuer des tests de déroute et n'est pas affectée par les attaques ou aptitudes utilisant la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur machine de guerre.

Sélection de Traits: Chaque fois qu'une Highborn Bolt Thrower fait feu à la phase de tir, les servants peuvent tirer soit avec Traits d'Ithilmar, soit des volées de Traits à Répétition. Ils ne peuvent pas tirer avec les deux au même tour.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HIGHBORN REPEATER BOLT THROWER

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHBORN, CREW

GREAT EAGLES



MELEE WEAPONS

Beak and Talons

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Great Eagles peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils attaquent leurs proies avec leurs Becs et leurs Griffes (Beaks and Talons) acérés.

VOL

Les Great Eagles peuvent voler.

APTITUDES

La Mort Vient du Ciel: Ajoutez 2 à la caractéristique Attacks des Becs et des Griffes de cette unité si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

Envol: À la fin de la phase de combat, s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins de cette unité, vous pouvez déclarer qu'elle s'échappe du combat pour prendre son envol. Si elle le fait, jetez 3 dés; le total de ce jet de dés est la distance à laquelle vous pouvez immédiatement déplacer cette unité. Les Great Eagles doivent terminer ce mouvement à plus de 3" de toute unité ennemie – s'ils ne peuvent pas le faire, ils sont alors incapables de s'échapper et ne doivent pas bouger.

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

SEAWARDEN À PIED



MELEE WEAPONS

Zephyr Trident

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

Ithilmar Blade

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Seawarden est une figurine individuelle équipée d'une Lame d'Ithilmar (Ithilmar Blade) et d'un Bouclier Enchanté. Certains Seawardens manient un Trident Zéphyréen (Zephyr Trident) tandis que d'autres brandissent un Pennon Drac des Mers pour encourager leurs guerriers.

APTITUDES

Bouclier Enchanté: Relancez les jets de sauvegarde ratés pour cette figurine.

Pennon Drac des Mers: Un Seawarden doté d'un Oriflamme Drac des Mers a le mot-clé **TOTEM**. Ajoutez 1 à tous les jets de blessure des unités **HIGHBORN** de votre armée qui se trouvent à 8" ou moins d'un Pennon Drac des Mers lorsqu'elles attaquent.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Tenez Bon!: Si un Seawarden utilise cette aptitude, choisissez une unité **HIGHBORN** amie à 16" ou moins. Cette unité ne peut ni bouger, ni charger ce tour, mais vous pouvez relancer ses jets de touche, de blessure et de sauvegarde jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHTBORN, HERO, SEAWARDEN

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques. Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Alarielle the Radiant (Alarielle la Radieuse)	Archmage
Alith Anar	Dragon Noble
Anointed of Asuryan (Élu d'Asuryan)	Anointed
Anointed on Flamespyre Phoenix (Élu sur Phénix Spire-de-feu)	Flamespyre Phoenix
Archmage on Great Eagle	Glade Lord on Great Eagle (voir le compendium Wood Elves)
Caradryan	Anointed
Caradryan on Ashtari	Frostheart Phoenix
Dragon Mage	Drakeseer
Dragon Princes of Caledor	Dragon Blades
Eagle Claw Bolt Thrower (Baliste Serre d'Aigle)	Highborn Repeater Bolt Thrower
Ellyrian Reavers (Patrouilleurs Ellyriens)	Reavers
Eltharion à pied	Dragon Noble
Eltharion on Stormwing	High Warden
Handmaiden of the Everqueen (Demoiselles d'Honneur de la Reine Éternelle)	Dragon Noble
High Elf Archers	Highborn Archers
High Elf Archmage on Dragon	Archmage on Dragon
High Elf Mage	Archmage
High Elf Prince	Dragon Noble
High Elf Prince on Dragon	Dragonlord
High Elf Prince on Griffon	High Warden
High Elf Repeater Bolt Thrower (Baliste à Répétition Haut Elfe)	Highborn Repeater Bolt Thrower
High Elf Spearmen (Lanciers Hauts Elfes)	Highborn Spearmen
High Elf Swordmasters of Hoeth (Maîtres des Épées de Hoeth)	Swordmasters
Korhil	Dragon Noble
Korhil on Lion Chariot	White Lion Chariot
Lion Chariot of Chrace	White Lion Chariot
Loremaster of Hoeth (Maître du Savoir de Hoeth)	Loremaster
Lothern Sea Guard (Garde Maritime de Lothern)	Spireguard
Lothern Sea Helm on Skycutter (Heaume des Mers de Lothern sur Cotre Volant)	Skywarden
Lothern Skycutters (Cotre Volant de Lothern)	Skycutters
Mage on Great Eagle (Mage sur Grand Aigle)	Glade Lord on Great Eagle (voir le compendium Wood Elves)
Mage on Tiranoc Chariot	Chariots
Noble	Dragon Noble
Prince Althran	Dragon Noble
Prince Imrik	Dragonlord
Prince on Tiranoc Chariot	Chariots
Prince on Great Eagle	Glade Lord on Great Eagle (voir le compendium Wood Elves)
Silver Helms (Heaumes d'Argent)	Highborn Silver Helms
Sisters of Avelorn	Sisters of the Watch
Teclis	Archmage
Tiranoc Chariots	Chariots
Tyrion	Dragon Noble
White Lions of Chrace	White Lions

PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

HIGH ELVES	TAILLE D'UNITÉ		POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES
	UNITÉ	MIN			
Highborn Repeater Bolt Thrower	1	1	120	Artillerie	
Highborn Spearmen	10	40	80	Ligne	
Highborn Silver Helms	5	20	140	Ligne	
Seawarden à pied	1	1	100	Leader	
Great Eagles	1	3	60		
Highborn Archers	10	30	100		