

LA GARDE D'HONNEUR DE LA REINE ÉTERNELLE

La Garde d'Honneur de la Reine Éternelle peut être alignée comme choix d'unité rare dans une armée de hauts elfes.

Les Demoiselles d'Honneur ne sont ni des courtisanes ni des dames d'atours mais des guerrières dont le devoir est de servir et de protéger leur maîtresse. Seules les elfes possédant de grands dons naturels sont choisies, les meilleures chanteuses et musiciennes, les plus belles, les plus gracieuses et les plus agiles mais, par dessus tout, les plus loyales. C'est un incomparable honneur que de servir la reine Éternelle et celles qui sont choisies demeurent à ses côtés pendant sept ans durant lesquels elles renoncent à toute autre compagnie, même à celle de leur famille.

Les Demoiselles d'Honneur sont des guerrières d'une rare puissance, même parmi les elfes. Elles maîtrisent de nombreuses armes mais préfèrent l'arc et la lance, elles portent des corselets de l'ithilmar le plus fin.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Demoiselle d'Honneur	5	5	5	3	3	1	6	1	8

Points : Dix Demoiselles d'Honneur, y compris Championne, Musicienne et Porte-étendard, coûtent un total de 300 points. C'est la taille minimum de l'unité, toute combattante supplémentaire coûte +20 points.

Armes/Armure : Armure lourde, lance et arc long.

Options : Les Demoiselles d'Honneur brandissent toujours la *Bannière d'Avelorn* dont les effets sont détaillés ci-dessous. La musicienne de l'unité porte toujours la *Conque d'Isha*, dont les effets sont également détaillés ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES

Immunité à la Psychologie : Les Demoiselles d'Honneur ont juré de donner leur vie pour la Reine Éternelle. Elles sont *immunisées à la psychologie*.

Citoyennes Soldats : Les Demoiselles d'Honneur peuvent combattre sur trois rangs avec leurs lances.

OBJETS MAGIQUES

La Bannière d'Avelorn

Bannière Magique : *Tissée de feuilles vivantes et des cheveux des Demoiselles d'Honneur de la Reine Éternelle, cette bannière est l'un des objets les plus magnifiques créés par les elfes d'Avelorn.*

Cette bannière est si splendide que les ennemis désireux de charger la Garde d'Honneur doivent réussir un test de Commandement préalable. S'ils échouent, ils restent cloués sur place, pétrifiés par la magie de la bannière. Les Demoiselles d'Honneur doivent déclarer leur réaction à la charge avant que le test ne soit effectué. La bannière n'a aucun effet sur des ennemis *immunisés à la psychologie*.

La Conque d'Isha.

Objet Enchanté : *La Conque d'Isha est faite d'un coquillage à la blancheur de perle et dont la musique attire les faveurs de la déesse.*

Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de tir ou de corps à corps (y compris celles de l'ennemi), le joueur haut elfe peut déclarer que la Musicienne souffle dans la *Conque d'Isha*. Ceci permettra aux Demoiselles d'Honneur de disposer de 2 Attaques (dans la phase de corps à corps suivante) ou de tirer deux fois (dans la phase de tir suivante).