Les Eclaireurs d'athel Loren

By Vallenor & Eldrae (Warfo)
Règles non officielle !

Afin de garder secrète la présence de Cynathair, de nombreux groupes d'éclaireurs elfes sylvains sont envoyés aux quatre coins de l'empire afin de glaner le plus d'informations possibles sur les faits et gestes du maître des crânes. Ces petits groupes, menés le plus souvent par de jeunes nobles avides d'aventures, se retrouvent ainsi confrontés à des ennemis dont ils n'entrevoyaient qu'à peine l'existence.

Choix des guerriers

Une bande d'Eclaireurs d'Athel Loren doit inclure un minimum de 3 figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 CO pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 12.

Noble : Chaque bande doit inclure un seul Noble.
Enchanteresse : Votre bande peut inclure 1 seule Enchanteresse.
Danseurs de guerre : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Danseurs de guerre.
Forestier : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Forestiers.
Gardes sylvain : Votre bande peut inclure autant de Gardes sylvains que vous le désirez.
Novices : Votre bande peut inclure autant de novices que vous le désirez.
Gardes Eternel: Votre bande peut inclure jusqu'à 4 Gardes Eternels.
Dryades: Votre bande peut inclure jusqu'à 3 dryades.
Lémure : Votre bande peut inclure 1 seul Lémure.

Experience de depart

Un Noble débute avec 20 points d'expérience.
Une Enchanteresse débute avec 12 points d'expérience.
Un Danseur de guerre débute avec 12 points d'expérience.
Un Forestier débute avec 12 point d'expérience.
Un Homme de Main débute avec 0 point d'expérience.

Armes des Elfes Sylvains

Armes de Corps à Corps
Dague (première gratuite) 2 CO
Epée 10 CO
Arme à deux mains 15 CO
Lance 10 CO
Armes de Danseur de Guerre* 40 CO
Saearath** 20Co
Armes de Tir
Arc 10 CO
Arc long 15 CO
Arc Elfique 35 CO
Armures
Casque 10 CO
Armure légère 20 CO
Bouclier 5 CO
Cape Elfique 75 CO

(*) Uniquement pour les Danseurs de guerre
(**) Uniquement pour les Nobles ou les Gardes Eternels

Equipements Speciaux des Eclaireurs d'Athel Loren

Armes de Danseur de guerre

40 Co Rare 11

Portée: CàC
Force: U+1 (en charge)
Spécial: Deux armes, Parade

Deux armes : Les armes de danseur de guerre sont composées de deux lames (une dans chaque mains) et offrent donc un bonus de +1A
Parade : Les armes de danseur de guerre permettent de parer et de relancer une parade ratée comme une épée et une rondache.

Saearath

20 Co Rare 10

Portée: CàC
Force: Utilisateur
Spécial: Arme à deux mains, Attaque supplémentaire (+1A), Frappe en premier.

Regles Speciales de Elfes Sylvains

Vue excellente: Leur acuité visuelle leur permet de détecter des ennemis à deux fois leur initiative en pas.
Impitoyable mais tolérant: Les elfes sylvains ne peuvent s'allier avec des bande d'alignement mauvais ou chaotique. Ils ne peuvent pas non plus recruter des francs tireurs.
Armes à feu : Les Elfes sylvains n'utilisent jamais d'armes à feu, car ils les trouvent primitives, bruyantes et peu fiables.

Competences des Eclaireurs d'Athel Loren

Tableau de Competences

	Combat	Tir	Erudition	Vitesse	Spéciale
Noble	X	X		X	X
Enchanteresse		X	X	X	X
Danseur de Guerre	X			X	X
Forestier		X		X	X

Competences Speciales des Eclaireurs d'Athel Loren

Infiltration : Identique à la compétence skaven homonyme.
Tir silencieux: Un guerrier ayant cette compétence peut tirer tout en restant caché. Si la cible n'est pas immédiatement mise *Hors De Combat*, elle doit faire un test d'initiative pour repérer le tireur. En cas de réussite, le tireur n'est plus considéré comme *caché*.
Maître archer : Le héros n'a pas de malus pour tirer après avoir bougé

Dissimulation** : -1 pour toucher le héros au tir lorsqu'il se trouve dans un élément de décors de type forestier et seulement accessible si le héros possède déjà la compétence **Infiltration**.
Tir mortel** : Coup critique à distance sur 5 et 6 en courte portée (avec un Arc elfique seulement).

Danses*
Le danseur peut choisir une danse parmi celle-ci-dessous et il l'utilisera pendant toute la durée de la partie. Il peut changer de danse d'une partie sur l'autre une fois qu'il à acquis cette compétence.

- Danse hypnotique : Frappe toujours en premier.
- Tempête de lames : +1 Attaque.
- Serpent fantôme : Svg invulnérable à 5+
- Tourbillon de mort : Coups critique sur 5 et 6

(*) Uniquement pour les Danseurs de Guerre
(**) Uniquement pour les Forestiers

Heros

1 Noble 80 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Noble	5	5	5	3	3	1	6	1	9

Armes/Armures : Un Noble peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'athel Loren.

REGLES SPECIALES
Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6 pas d'un Noble peut utiliser le Cd de ce dernier.

0-1 Enchanteresse 55 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Enchanteresse	5	3	4	3	3	1	5	1	8

Armes/Armures : Un Enchanteresse peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'Athel Loren. Cependant, elle ne peut pas lancer de sorts si elle porte une armure.

REGLES SPECIALES
Sorcière : Une Enchanteresse est une sorcière qui utilise la Magie Elfes Sylvains.

0-2 Danseurs de guerre 50 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Danseur de Guerre	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Armes/Armures : Un Danseur de guerre peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'athel Loren. Les danseurs de guerres ne peuvent en aucun cas porter une armure quelle qu'elle soit.

REGLES SPECIALES
Immunisés à la psychologie: les danseurs de guerre ont passé leur vie a s'entraîner au combat, et n'ont désormais plus peur de rien. Un danseur de guerre connaît déjà une danse lorsqu'il est recruté. Il ne peut cependant l'effectuer qu'un tour sur deux (on ne peut effectuer deux fois de suite la même danse).
Maitre d'arme: Si les danseurs de guerre se battent avec des armes de danseurs de guerre alors ils peuvent relancer un parade ratée.
Clan distinct: Si vous recrutez un ou plusieurs danseurs de guerre vous ne pourrez pas recruter de forestiers.

0-2 Forestiers 50 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Forestier	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Armes/Armures : Un Forestier peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'athel Loren.

Furtif : Les éclaireurs peuvent ajouter 4 pas à la zone pour se déployer. Ils doivent alors se déployer hors de vu de l'ennemi et commencent la partie cachés.
Clan distinct: Si vous recrutez un ou plusieurs Forestiers vous ne pourrez pas recruter de danseurs de guerre.

Hommes de Nain (Pris en groupes de 1 à 5)

Gardes Sylvains 40 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Garde Sylvains	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Armes/Armures : Les Gardes sylvains peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'athel Loren.

Novices 30 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Novice	5	3	3	3	3	1	5	1	8

Armes/Armures : Les Gardes sylvains peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des Eclaireurs d'athel Loren.

0-4 Gardes Eternels 50 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Garde Eternel	5	4	3	3	3	1	6	1	8

Armes/Armures : Les Gardes Eternels portent la **Saearath**. Ils ne peuvent porter d'arcs. Ils peuvent porter une armure légère pour le prix indiqué dans la liste des Elfes Sylvains. Ils ne peuvent porter d'autres équipements.

0-3 Dryades 55 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Dryade	5	4	0	4	4	1	6	2	8

Armes/Armures : Aucune. Les Dryades ne porte ni arme ni armure.

REGLES SPECIALES
Peur : Les Dryades provoque la peur.
Peau d'écorce : Svg à 5+
Expérience : Les Dryades ne gagne pas d'expérience.
En tant qu'esprit, les Dryades sont **immunisées à la psychologie.**
Instabilité: Si la bande se bat en ville alors les dryades doivent rester à moins de 8ps de l'enchanteresse. Si ce n'est pas le cas, la dryade ne peut rien faire du tour sauf se défendre au CàC. Si l'enchanteresse venait à décéder, les Dryades ne se battront pas jusqu'à ce qu'une nouvelle enchanteresse rejoigne la bande. Vous ne pouvez recruter de dryades sans enchateresse.

0-1 Lemure 200 CO

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Lémure	6	4	0	5	5	3	3	3	8

Armes/Armures : Aucune. Le Lémure ne porte ni arme ni armure.

REGLES SPECIALES
Peur : Le Lémure provoque la peur.
Peau d'écorce : Svg à 4+
Expérience : Le Lémure ne gagne pas d'expérience.
Grand : Le Lémure est une créature immense faisant une bonne cible pour les archers. N'importe quelle figurine peut tirer sur un Lémure même si une autre cible est plus proche.
Esprit : Le lémure est un esprit invoqué par l'enchanteresse, aussi le groupe doit posséder une enchanteresse pour engager un lémure. De plus, si l'Enchanteresse est mise hors de combat, le lémure doit effectuer un test de commandement au début de chaque tour sous peine d'être lui aussi mis hors de combat. Enfin, si l'Enchanteresse meurt, l'esprit du lémure est libéré, ce qui signifie la mort de celui-ci.
En tant qu'esprit, le lémure est **immunisé à la psychologie**

Magie Elfes sylvains

1) Entrave **Difficulté 6**

Des racines sortent de terre et bloquent une figurine à moins de 10 pas de l'enchanteresse jusqu'au début du prochain tour de magie elfe sylvain. La figurine touchée ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer des sorts, mais peut se défendre au corps à corps.

2) Vengeance de la nature **Difficulté 6**

Des centaines de petites branches sortent de terre et attaquent un ennemi. Elles provoquent 1D6 touches de force 2 sans aucune Svg possible (à part les Svg invulnérables). Ces touches ne peuvent pas être esquivées.

3) Ethéré **Difficulté 7**

Une figurine amie non engagée au corps à corps à moins de 12 pas de l'enchanteresse devient éthéré : la figurine visée compte tout terrain comme terrain comme du terrain découvert et ne peut pas être blessé par des armes non magiques jusqu'au début de son prochain tour. Si la figurine se retrouve engagée au corps à corps, le sort prend fin immédiatement.

4) Ost crépusculaire **Difficulté 7**

L'enchanteresse tisse une puissante illusion et des silhouettes spectrales, comme faites de brumes grisâtres, apparaissent à coté de l'elfe sylvain.
Une figurine amie dans un rayon de 12 pas autour du lanceur de sort, même engagée au corps à corps, cause la peur jusqu'au début de son prochain tour.

5) Régénération **Difficulté 8**

L'enchanteresse possède la capacité de se régénéré jusqu'au début de son prochain tour.
Ce sort peut être lancé au corps à corps

6) L'Appel de la chasse **Difficulté 9**

Toutes les figurines dans un rayon de 8 pas autour du lanceur (y compris le lanceur) ont un bonus de +1 en force jusqu'à la fin du tour suivant. Ce sort ne peut pas être lancé au corps à corps