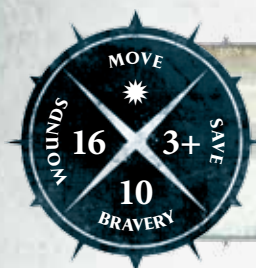


ALARIELLE THE EVERQUEEN

Le sol tremble sous le pas du colossal wardroth beetle tandis qu'Alarielle mène la charge des sylvaneths. Partout où se fixe le regard courroucé de la déesse, ses ennemis frissonnent de terreur, car elle n'a aucune pitié pour ceux qui profanent son royaume. Tantôt sorcière, guérisseuse, guerrière ou gardienne, Alarielle est le duramen chantant de sa race.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spear of Kurnoth	☀	1	3+	2+	-2	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Talon of the Dwindling	1"	4	3+	4+	-	1
Wardroth Beetle's Great Antlers	2"	5	4+	3+	-2	☀

Blessures Subies	TABLEAU DE DÉGÂTS		
	Move	Spear of Kurnoth	Great Antlers
0-4	16"	30"	5
5-7	14"	25"	4
8-10	10"	20"	3
11-13	8"	15"	2
14+	6"	10"	1

DESCRIPTION

Alarielle est une figurine individuelle. Elle porte dans une main la Lance de Kurnoth (Spear of Kurnoth), et son autre main se termine par la Serre du Déclin (Talon of the Dwindling), une arme qui gèle l'âme de ses cibles. Elle monte un Wardroth Beetle, qui sème la ruine avec sa Grande Ramure (Great Antlers).

VOL

Alarielle peut voler.

APTITUDES

Serre du Déclin: Une simple caresse de cette arme fait flétrir l'esprit et atrophie le corps. À la fin de la phase de combat, jetez deux dés pour chaque figurine qui a subi des blessures dues à la Serre du Déclin sans avoir été tuée. Si le total est supérieur à sa caractéristique de Wounds, ou si vous obtenez deux 6, la figurine est tuée.

Vie Éclose: À chacune de vos phases des héros, Alarielle puise dans les pouvoirs de jouvence de son royaume et guérit D3 blessures qu'elle a subies.

Balayage: Lorsque le Wardroth Beetle attaque avec sa Grande Ramure, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche si l'unité cible compte cinq figurines ou plus.

Bélier de Siège Vivant: Un Wardroth Beetle en charge peut secouer une forteresse jusque dans ses fondations. Si cette figurine termine une charge à 1" ou moins d'un élément de terrain, chaque autre unité se trouvant dans ou sur cet élément subit D3 blessures mortelles.

Amphores d'Âmes: D'un geste, Alarielle peut extraire des pollens guérisseurs et des graines-âmes des amphores disposées sur sa monture. Alarielle peut le faire à la phase des héros; si elle le fait, jetez un dé et consultez le tableau ci-dessous. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un résultat inférieur à celui du dé.

Jet	Résultat
1-3	Chaque figurine SYLVANETH à 30" ou moins d'Alarielle guérit D3 blessures.
4	Placez une unité de 2D6 Dryads.
5	Placez une unité de D6 Tree-Revenants.
6	Placez un Treelord.

Les figurines à placer doivent l'être à 9" ou moins d'Alarielle, et à plus de 3" de l'ennemi.

MAGIE

Alarielle est un sorcier. Elle peut tenter de lancer 3 sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper 3 sorts à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Métamorphose.

MÉTAMORPHOSE

Alarielle fixe l'ennemi du regard, et les bras de celui-ci se changent en branches tandis que ses pieds prennent racine. Métamorphose a une valeur de lancement de 5. Si vous le lancez, choisissez une unité ennemie à 16" ou moins et jetez autant de dés que le résultat du jet de lancement (par exemple, si ce jet a donné 6, jetez six dés). Pour chaque dé qui donne 4 ou plus, l'unité subit une blessure mortelle. Si la dernière figurine de l'unité est tuée, vous pouvez placer un Sylvaneth Wyldwood à sa place. Les Citadel Woods doivent être placés à plus de 1" des autres figurines et paysages.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Colère de Ghyran: La fureur d'Alarielle ressuscitée ne connaît aucune limite. Elle peut utiliser cette aptitude une fois par bataille. Quand elle le fait, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés pour les figurines **SYLVANETH** amies jusqu'à votre prochaine phase des héros.