

## **Bande Test : Humains Impériaux (HI)**

**Composition de bande :** Max 15 figurines, Max 4 champions, 1000 Couronnes au départ

*Chef :* Noble impérial

*Champions :* Chevalier impérial, Rôdeur impérial, Magicien impérial

*Hommes de main :* Guerrier impérial, Tireur impérial, Recrue impériale, Chien de combat

### **Caractéristiques de base d'un Humain de l'Empire de Swidenth :**

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	6	0	0	1

### **Armes utilisées :**

Toute arme, Toute armure, Boucliers

### **Présentation des membres de la bande :**

#### Chef :

**Noble impérial :** 100 Couronnes, Obligatoirement 1

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	5	2	5	2	1	1

*Exemple :* Confère +1 en Bravoure à tout allié à moins de 3 pas de lui au début du tour.

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps et de Tir

Armures disponibles : Toute armure, Boucliers

#### Champions :

**Chevalier impérial :** 75 Couronnes, 0-3

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	5	0	5	2	0	1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps ; Armes avec la règle Armes de lancer, Pistolet

Armures disponibles : Toute armure, Boucliers

**Rôdeur impérial :** 75 Couronnes, 0-2

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	2	3	5	1	0	1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps sauf armes à 2 mains ; toute arme de tir

Armures disponibles : Armure légère, rondache

**Magicien impérial :** 75 Couronnes, 0-1

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	5	0	2	1

**Magicien** : Cette figurine connaît 3 sorts au choix dans la liste des sorts de Magie mineure.

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps sauf armes à 2 mains (exception faite du Bâton à 2 mains qu'il peut utiliser) ; Armes avec la règle Armes de lancer, Pistolet

Armures disponibles : Armure légère

Hommes de main :

**Guerrier impérial** : 50 Couronnes

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	3	0	5	1	0	1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps ; Armes avec la règle Armes de lancer, Pistolet

Armures disponibles : Toute armure, Boucliers

**Tireur impérial** : 50 Couronnes, 0-5

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	3	5	0	0	1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps sauf armes à 2 mains ; toute arme de tir

Armures disponibles : Armure légère, moyenne

**Recrue impériale** : 30 Couronnes

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	5	0	0	1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps sauf armes à 2 mains

Toute arme de tir sauf Arc long

Armures disponibles : Armure légère, Boucliers sauf écu

**Chien de combat** : 30 couronnes, 0-3

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
7	2	0	6	1	0	1

Crocs et griffes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme infligeant dommage=1

Animal : Cette figurine ne peut escalader une paroi, ni monter aux échelles, ni même porter d'objet ou de trésor.

**Armes spécifiques à la faction** :

Pistolet : 15 Couronnes

Portée 9 pas (p=3), dommage=5, Def adversaire -1 si adversaire a une armure moyenne, Rechargement