

Starter Set : Elfes des Ténèbres (EdT)

Composition de bande : Max 12 figurines, Max 3 champions

Chef : Dynaste Ténébreux

Champions : Assassin de Minuit, Sorcier(e) Noir(e), Prêtresse du Dieu Hyde, Maître(sse) des Bêtes

Hommes de main : Pirate funeste, Ombre sanglante, Novice du Meurtre, Loup-Démon (si Maître des Bêtes), Jeune Hyde (Si Prêtresse du Dieu Hyde)

Caractéristiques de base d'un Elfe des Ténèbres :

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes utilisées :

Arcs de toutes tailles ; Dagues et Shuriken pour l'Assassin de Minuit, Dagues et Haches de jet pour les Pirates funestes et Dynaste Ténébreux, Dagues pour les Novices du Meurtre.

Arbalètes à répétition elfiques pour Dynaste Ténébreux, Ombre sanglante, Maître des Bêtes et Assassin de Minuit

Toutes armes de Mêlée classiques sauf Fléau d'arme, Marteau, Marteau à 2 mains

Cape en peau d'Hydre pour Dynaste Ténébreux, Prêtresse du Dieu Hyde, Sorcière Noire et Pirates funestes

Lames barbelées possibles pour dagues, épées, épées à 2 mains (et fouet barbelé pour Maître des Bêtes)

Têtes de l'Hydre pour Prêtresse du Dieu Hyde et Dynaste Ténébreux

Utilisation de nombreux poisons divers et breuvages remontants

Présentation des membres de la bande :

Chef :

Dynaste Ténébreux : Chef de la bande, c'est un bon combattant polyvalent qui a un large éventail d'armes à sa disposition. Lorsqu'il atteint certain niveau d'expérience. il peut avoir accès à une certaine Magie du Métal, tant stimulante, qu'offensive et défensive.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	4	3	5	3	2	1

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Crain et respecté : 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 classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, armes barbelées sauf fouet, Têtes de l'Hydre

Tout arc, dague et hache de jet, arbalète à répétition elfique

Armures disponibles : Toute armure, boucliers, cape en peau d'Hydre

Champions :

Assassin de Minuit : Spécialiste du camouflage, de l'attaque surprise et des tirs meurtriers, il agit seul et ne peut activer d'Hommes de main pendant sa phase d'activation. Grand utilisateur de poisons et de breuvages stimulant l'attaque éclair. Il peut avoir accès à une certaine Magie des Ombres.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
6	4	4	5	3	2	1

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Assassin solitaire : Lors de la phase d'activation de ce Champion, aucune figurine d'Hommes de main ne peut être activée.

Style de combat offensif : Cette figurine peut adopter un mode de combat offensif.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres mais pas les armes à deux mains, armes barbelées sauf fouet

Tout arc, dague, shurikens, arbalète à répétition elfique

Armures disponibles : Armure légère

Sorcière Noire : Spécialiste en Magie Noire, très offensive, réduisant les capacités de l'adversaire ou l'attaquant directement. Elle est faible en combat comparativement aux autres.

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Pratiquant de la Magie Noire : Cette figurine connaît 3 sorts au choix dans la liste des sorts de Magie Noire.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, mais pas les armes à deux mains exception faite du bâton à 2 mains

Tout arc, dague, armes barbelées sauf fouet

Armures disponibles : Armure légère, cape en peau d'Hydre

Prêtresse du Dieu Hydre : Spécialiste du Combat en mêlée, et du soutien d'alliés, elle se bat fanatiquement et peut avoir accès à une certaine Magie du Feu

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Fanatisme inspirant : Confère +1 en combat à tout allié à moins de 2 pas d'elle au début du tour.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, armes barbelées sauf fouet, Têtes de l'Hydre

Armures disponibles : Armure légère, boucliers, cape en peau d'Hydre

Maître des Bêtes : Combattant polyvalent moyen, il est très doué dans la stimulation des bêtes tels que les Loups-Démons, et peut même prendre le contrôle de bêtes adverses ou au moins les tenir à distance.

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Maître des Bêtes : Tout Loup-Démon à moins de 3 pas de cette figurine gagne +1 en Combat et en Bravoure.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, armes barbelées, fouet barbelé

Tout arc, dague et hachette, arbalète à répétition elfique

Armures disponibles : Armure légère, moyenne, boucliers, cape en peau d'Hydre

Hommes de main :

Pirate funeste : C'est le guerrier typiques des Elfes des Ténèbres. Assez polyvalent, il a accès à la plupart des armes de mêlée des Elfes des Ténèbres et aussi à certaines armes de tir. Mais sa fonction première est le corps à corps.

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, armes barbelées sauf fouet

Tout arc, dague et hachette

Armures disponibles : Armure légère, moyenne, boucliers, cape en peau d'Hydre

Ombre sanglante : Spécialiste du tir, l'Ombre sanglante peut accéder à la redoutable arbalète à répétition elfique. En outre elle peut développer des compétences de dissimulation.

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

Éclaireur : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres mais pas les armes à deux mains, armes barbelées sauf fouet

Tout arc, dague, hache de jet, arbalète à répétition elfique

Armures disponibles : Armure légère

Novice du meurtre : C'est un jeune Elfe des Ténèbres qui a rejoint la bande pour se former et découvrir l'aventure. Il est limité en choix d'équipement et n'a aucune spécialisation. Mais il est moins cher à recruter que les guerriers expérimentés.

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

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes des Ténèbres, mais pas les armes à deux mains exception faite de la Lance qu'il peut utiliser. Tout arc, dague

Armures disponibles : Armure légère, boucliers sauf Écu

Loup-Démon : Ces féroces créatures sont puissantes et rapides. La présence d'un Maître des Bêtes à proximité ne saura que les rendre plus dangereuses.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
7	3	0	7	2	0	1

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Crocs, cornes et griffes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme infligeant dommage=2

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

Jeune Hyde de guerre : Ce monstre multi-céphale est extrêmement cher à recruter, et nécessite la présence dans la bande d'une Prêtresse du Dieu Hyde pour le contrôler. Capable de cracher des flammes et d'une férocité sans nom au combat, il est à même en outre de se régénérer.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
6	6	2	9	4	0	5

Coureur des sombres terres : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Régénération : Si cette figurine n'est pas à son maximum de Vitalité indiqué sur son profil de base au début du tour, lancez un D20. Elle récupère un point de Vitalité sur un 11+.

Souffle embrasé : Si cette figurine n'est pas engagée au corps à corps lors de son activation, elle peut utiliser son souffle embrasé. Pour cela placez un gabarit de souffle orienté dans n'importe quelle direction et avec la pointe qui touche le socle de cette figurine. Toute figurine au moins partiellement sous le gabarit de souffle subit une attaque de tir de dommage=3. Il s'agit d'une attaque de feu.

Créature terrifiante : Cette figurine inflige la Terreur à ses ennemis.

Crocs et griffes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme infligeant dommage=7.

Grande taille : Tout tir la ciblant gagne un bonus de +2.

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 :

Arbalète à répétition elfique : Portée 18 pas (p=6), Dommage=4, Double tir

Shurikens : Portée 3 pas (p=1), Déstabilisation, Perdue

Tête de l'Hydre : Combat +2, Mains libres

Arme barbelée (Dague, Épée, Épées à 2 mains) : dommage +5 au lieu de +3 en cas de coup critique.

Fouet barbelé : Dommage=0, Passe bouclier, Soutien par l'arrière, dommage +5 au lieu de +3 en cas de coup critique.

Cape en peau d'Hydre : Def+1, cumulable avec n'importe quel autre type d'armure.

Mains libres : Cette arme n'utilise aucune main pour être portée et utilisée. Elle peut donc être utilisée en même temps que d'autres armes, son bonus de combat s'ajoutant à ces dernières.

Double tir : Cette arme peut faire 2 tirs en phase de tir à -3 au tir, ou un seul tir sans malus au tir.

Déstabilisation : cette arme peut être lancée même si la figurine est engagée en corps à corps en lieu et place d'une phase de combat. En cas de succès du tir, elle n'inflige pas de dommage mais sonne l'adversaire sur un 15+ au jet de Tir.