

Bande Test : Humains Impériaux (HI)

Composition de bande : Max 9 figurines, Max 3 champions, 600 Couronnes au départ
Chef : Un des Héros doit être désigné Chef de bande, ce qui augmente son coût de 25 Couronnes.

Héros : 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 : C0 ; T0 ; D5

Armes utilisées :

Toute arme, Toute armure, Boucliers

Héros :

Chevalier impérial (75 Couronnes) : C6 ; T0 ; D5 ; H1

Armes disponibles : Toute arme de Corps à Corps ; Pistolet

Armures disponibles : Toute armure, Boucliers

Rôdeur impérial (75 Couronnes) : C3 ; T3 ; D5 ; H1

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

Armures disponibles : Armure légère

Magicien impérial (75 Couronnes) : C2 ; T1 ; D5 ; P3 ; H1

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) ; Pistolet

Armures disponibles : Armure légère

Hommes de main :

Guerrier impérial (50 Couronnes) : C3 ; T0 ; D5

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) : C0 ; T3 ; D5

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) : C0 ; T0 ; D5

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

Toute arme de tir sauf Armes à longue portée et pistolet

Armures disponibles : Armure légère, Boucliers sauf écu

Chien de combat (30 couronnes, 0-3) : C3 ; T0 ; D6

Rapide : Cette figurine se déplace avec un mouvement de base de 7 pas au lieu de 5 pas.

Crocs et griffes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme légère de type dague.

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

Armes disponibles : Aucune

Armures disponibles : Aucune

Liste de Sorts Test : Magie mineure

Le nombre entre parenthèses après le nom du sort indique sa difficulté de lancement et donc le score à dépasser avec 1D20+Psychisme pour le lancer avec succès.

En général et sauf si précisé le contraire, un sort ne peut être lancé si le Lanceur de sorts est engagé, mais peut être lancé dans un corps à corps.

Éclair magique (Difficulté 10) : Portée 16 pas. La figurine cible subit une attaque de tir de Tir=5.

Boule de Feu (Difficulté 10) : Portée 16 pas. Toute figurine à moins de 1 pas de la cible (et donc la cible elle-même) subissent une attaque de tir de Tir=2.
Ce sort ne peut pas être lancé dans un corps à corps.

Bouclier magique (Difficulté 10) : Confère Défense +2 contre les tirs pour les figurines alliés à moins de 2 pas et cette figurine elle-même, jusqu'à la fin du tour.

Guérison magique (Difficulté 10) : Une figurine Hors de combat en contact socle à socle avec le lanceur de sorts perd son statut Hors de combat pour repasser à l'état sonné jusqu'à la fin du tour. Elle ne pourra être activée qu'au prochain tour.

Embrassement d'armes (Difficulté 10) : Les attaques de mêlée du Lanceur de sorts comptent comme magiques et de feu et gagnent Dommage+3 jusqu'à la fin du tour. Ce sort peut être lancé lorsque la figurine est engagée.

Téléportation (Difficulté 10) : Le Lanceur de sorts est téléporté en un point quelconque de la surface de jeu à moins de 10 pas de lui et en ligne de vue du Lanceur de sorts.

Aura d'effroi (Difficulté 10) : Le Lanceur de sorts et toutes les figurines alliées à moins de 2 pas du Lanceur de sorts provoquent la Peur jusqu'à la fin du tour.

Mur magique (Difficulté 10) : Crée un mur magique intraversable de 2 pas de haut, 1 pas de large et 4 pas de long au maximum dont une partie au moins doit se trouver à moins de 9 pas du Lanceur de sorts. Au début de chaque tour, lancez un D20, le mur disparaît sur un 15+.

Lumière aveuglante (Difficulté 10) : Toute figurine à moins de 20 pas du lanceur subit un malus de -4 au tir jusqu'à la fin du tour.

Répulsion magique (Difficulté 10) : Toutes les figurines ennemies à moins de 4 pas, sont repoussées de 8 pas. Si l'une d'entre elles rencontre un obstacle, elle s'arrête au contact de cet obstacle.