

## Starter Set : Elfes Sylvestres (ES)

**Composition de bande :** Max 12 figurines, Max 3 champions

*Chef :* Noble Sylvestre

*Champions :* Mage élémentaire, Danseur de guerre, Change-forme, Dryade

*Hommes de main :* Forestier, Rôdeur, Druide, Jeune pousse, Jeune Homme Arbre (si Dryade)

### **Caractéristiques de base d'un Elfe sylvestre :**

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

*Coureur des bois :* Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

### **Armes utilisées :**

Arcs de toutes tailles, y compris Arc elfique ; Javelots pour Noble Sylvestre, Dryade, Forestiers et Jeune pousse

Toutes armes de Mêlée classiques sauf Fléau d'arme, Marteau et Marteau à 2 mains ; Bâton-Lame elfique, Lame elfique

Utilisation de poisons et de breuvages remontant

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

*Chef :*

**Noble Sylvestre :** Chef de la bande, c'est un bon combattant polyvalent qui a un large éventail d'armes à sa disposition, dont le redoutable arc elfique à l'usage duquel il excelle. Il peut avoir accès à une certaine Magie, dite du Gardien sylvestre, lorsqu'il atteint un certain niveau d'expérience.

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

*Coureur des bois :* Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

*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 classique disponible pour les Elfes sylvestres, Lame Elfique, Bâton-Lame elfique.

Tout arc, y compris Arc elfique, dague, hachette

Armures disponibles : Armure légère, moyenne

*Champions :*

**Mage élémentaire :** Le Mage élémentaire est en étroite connexion avec les éléments qui constitue le monde et en a une compréhension extrêmement poussée. Faible combattant, il compte sur ses pouvoirs magiques pour aider la bande. Maîtriser le vent, la terre, l'eau et le feu apporte bien des avantages !

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

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

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

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

Tout arc, dague

Armures disponibles : Armure légère

**Danseur de Guerre** : Le Danseur de Guerre est un spécialiste du combat en mêlée qu'il voit comme un ballet mortel et qu'il exécute avec grand sens artistique. Capable d'adopter des posture tantôt défensive tantôt offensive, il prend des risque pour déstabiliser son adversaire et s'adapte à lui.

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

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

*Danses guerrières* : Cette figurine peut adopter un mode de combat offensif ou défensif.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes sylvestres, Lame Elfique, Bâton-Lame elfique.

Armures disponibles : Armure légère

**Change-forme** : C'est un Elfe qui a établi une puissante relation avec une race animale telle que les loups ou les ours et qui est capable de se transformer, si besoin est, en une version humanoïde d'un individu de cette race pour devenir une véritable fureur sur le champ des combats. En plus il peut acquérir des pouvoirs d'une certaine Magie liée au monde sauvage.

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

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

*Changement de forme* : Cette figurine peut, à n'importe quel moment de son activation, passer sous sa forme animale. Dans ce cas là ne pourra revenir sous sa forme elfique avant la fin de sa partie et elle lâche toutes ses armes et équipement. Ses armes et équipements doivent être récupérés par d'autres figurines pour être conservés d'une partie à une autre à moins que la bande ai gagné la partie par déroute ou élimination de l'adversaire auquel cas ce n'est pas nécessaire (sauf indication différente dans le scénario). Une fois sous sa forme animale elle a le profil suivant :

**Forme animale du Change-forme :**

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
7	4	0	8	3	0	2

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

Crocs et griffes : *Crocs et griffes* : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme infligeant damage=4.

**Peur** : Cette figurine inflige la Peur à ses ennemis.

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

**Dryade** : La dryade est un être hybride, mi-biche, mi-Elfe, qui a une connexion étroite avec la forêt. Elle est aussi un combattant rapide et polyvalent, bien que préférant le combat à l'arme de tir. Avec de l'expérience elle peut accéder à une certaine magie de la forêt, la même magie que celle des druides.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
7	2	3	6	2	2	1

**Coureur des bois** : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

**Armes disponibles** : Dague, Épée, Lance, Bâton, Lame elfique, Bâton-Lame elfique  
Tout arc, y compris Arc elfique, dague, Javelot

**Hommes de main** :

**Forestier** : Ce sont les vaillants gardiens des forêts, surtout efficaces dans le corps à corps, ils peuvent apprendre l'art de la dissimulation pour mieux surprendre leur adversaire en cas d'intrusion inopportune.

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

**Coureur des bois** : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

**Armes disponibles** : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes sylvestres, Lame Elfique, Bâton-Lame elfique.

Tout arc, sauf Arc elfique, dague, hachette

**Armures disponibles** : Armure légère, moyenne

**Rôdeur** : Spécialistes du tir et de la chasse, ces guerriers comptent aussi parmi les rangs des gardiens des forêts, prévenant les Forestiers d'un intrusion. Eux aussi peuvent apprendre l'art de la dissimulation.

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

**Coureur des bois** : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

**Armes disponibles** : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes sylvestres, mais pas les armes à deux mains exceptions faites de la Lance, du Bâton et de la Lame Elfique qu'il peut utiliser.

Tout arc, y compris Arc elfique, dague

**Armures disponibles** : Armure légère

**Druide** : Ce sont aussi des gardiens des forêts, les connaissant sur le bout des doigts et sachant interpréter le moindre bruissement de feuille. Ils utilisent la magie de la forêt pour mettre en déroute leurs adversaires. Ils savent aussi concocter de terribles breuvages, tantôt dangereux pour l'adversaire, tantôt revigorant pour la bande.

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

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

*Magie de la Forêt* : Cette figurine connaît un sorts au choix dans la liste des sorts de Magie de la Forêt.

*Breuvage d'impétuosité* : Cette figurine peut concocter entre deux parties une dose de breuvage d'Impétuosité.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes sylvestres, mais pas les armes à deux mains exceptions faites de la Lance, du Bâton, de la Lame elfique et du Bâton-Lame elfique, qu'il peut utiliser.

Tout arc sauf Arc elfique, dague

Armures disponibles : Armure légère

**Jeune pousse** : Il s'agit des jeunes Elfes sylvestres soucieux de devenir grands et même si ils débutent avec peu d'expérience et de compétences ils ont l'enthousiasme pour eux.

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

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classique disponible pour les Elfes sylvestres, mais pas les armes à deux mains exceptions faites de la Lance et du Bâton qu'il peut utiliser.

Tout arc sauf Arc elfique, dague

Armures disponibles : Armure légère, boucliers

**Jeune Homme Arbre** : Alors que les vénérables Hommes Arbres de plusieurs centaines d'année sont plus que réticents, certains parmi les pousses récentes se montrent beaucoup plus aventureux. Bien que jeunes pour un Homme Arbre, ce sont d'immenses créatures, certes très sensibles au feu, mais terrifiants et phénoménaux de par leur force et constitution. En outre ils ont la capacité de se régénérer.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
6	5	0	10	3	1	5

*Coureur des bois* : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de forêts.

*Force colossale* : Dommage +3 en Mêlée.

*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+.

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

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

*Sensibilité au feu* : Dommage+3 pour toute attaque de feu envers cette figurine.

Armes disponibles : Toute arme à 2 mains qu'il tient avec une seule main.

**Armes et Armures spécifiques aux Elfes sylvestres :**

Bâton-Lame elfique (Naginata court, à 2 mains) : Dommage=1, -1 dommage pour l'adversaire, Doublement critique

Lame elfique (Katana) : Dommage=1 si tenue à une main, Dommage=3 si tenue à 2 mains, Doublement critique

Arc elfique : Portée 24 pas (p=8), Dommage=2