

Créature : PIX

Type : FAË

Réfugiées sous terre, les Faë souffrent d'un manque d'essence. Bien que ressentant de la jalousie envers les Hami, elles sont prêtes à s'allier à eux face aux menaces.

Recrutement: Vous pouvez avoir une et une seule Faë dans une compagnie de Hami. Avant de pouvoir en recruter une vous devez déjà avoir deux Hami.

| Pix 3 Points | M | C | T | E |
|--------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm | 1 | 1 | 2 | 4 |

Capacité: Télépathe*, vive.

Équipement: Graine ancestrale

Sorts et Objets:

La Pix doit prendre 1 objet et 2 sorts parmi les suivants:

- Pierre d'artefact*.
- Sac de poussière*.
- Sac de projectiles*.
- Accélération (Sort)*.
- Localisation (Sort)*.
- Ralentissement (Sort)*.
- Téléportation (Sort)*.

*Règles détaillées dans le Chapitre 1 de la Saga des Murmures.

Vive: Cette Faë peut faire 3 Actions.

Graine ancestrale: Une Pix commence la partie avec une graine ancestrale. Lorsque vous déployez la Pix, placez sur la table de jeu une graine (socle 28mm) en respectant les points suivants.

- Ne pas être dans la zone de déploiement adverse.
- Être à plus d'un brindille d'une créature adverse ou d'un objectif.

Vous devez choisir en début de partie un type de graine parmi les suivants.

Graine de rage: Au moment où vous activez la Pix, toutes les créatures adverses à 1 brindille ou moins de la graine et avec une ligne de vue, subissent un tir (Tir: 1).

Grain de vie: Au moment où vous activez la Pix, choisissez une créature ami à 1 brindille ou moins de la graine, cette créature regagne une essence perdue.

Tribus:

Choisissez une tribu de Faë.

Air: La Faë gagne 1 en Tir.

Terre: La Faë gagne 1 en Endurance.

Feu: La Faë gagne 1 en Cogner.

Eau: La Faë à une caractéristique de Mouvement de 1,5.

Important : Lorsque la Pix est éliminée, sa graine est retirée de la partie.



(Peinture Minus, sculpture Esprit.)