

Morts-Vivants : Prédéfinie 1.06



Alignement : Mauvais

Héros

Nécromancien

27 pts

- Stratège (2)
- Sursaut mortuaire [1PC]
- [Nécromancie] Destin funeste, [Nécromancie] Déterioration, [Nécromancie] Lance d'os
- **Amulette** (2 pts)

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	4+	5+	0	4+	2

Guerrier

[2X] Squelette

8 pts

- **Bouclier** (1 pts), **Lance** (1 pts)
- Effrayant (1)
- Légion des damnées [1PC]
- Mort-vivant

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	6+	6+	6+	0	4+	1

[2X] Squelette

7 pts

- **Arc court** (1 pts)
- Effrayant (1)
- Légion des damnées [1PC]
- Mort-vivant

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	6+	6+	6+	0	4+	1

[2X] Zombie

6 pts

- Effrayant (1), Insensible, Stupide
- Zombification [1PC]

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
3	6+	-	7+	0	4+	3

Spécialiste

Loup funeste

13 pts

- Agile, Bête, Soif de sang
- Loup

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	4+	-	5+	0	6+	2

[2X] Spectre

18 pts

- **Hache** (1 pts)
- Effrayant (2), Vol
- Présence glaciale [0PC]
- Mort-vivant, Spectral

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
6	4+	-	3+	0	3+	1

Soutien

Loup-garou

32 pts

- Bête, Furtif, Perforant (2) [Combat], Sens aiguisé, Soif de sang, Véloce
- Bond [1PC]
- Loup

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	3+	-	4+	0	4+	4

Total 150

Figurines 11

Mémo

Equipement	
Arc court	Portée 18 pas
Bouclier	Expert (1) [Défense], invalide si l'adversaire a un bonus de Félonie.
Hache	Perforant (1)
Lance	Défenseur
Compétences	
Agile	La figurine se déplace sur du terrain difficile comme sur du terrain dégagé.
Bête	La figurine ne peut pas porter d'équipement ou artefacts. Elle ne peut pas non plus ramasser les objectifs de mission.
Effrayant (1)	Lorsque la figurine charge ou est chargée, l'ennemi doit effectuer un Jet d'Esprit. Si il n'a pas 1 succès au minimum, il subit un malus de -1D pour son jet de Combat.
Effrayant (2)	Lorsque la figurine charge ou est chargée, effectuez un Jet de Peur à 4+ en opposition au Jet d'Esprit de l'ennemi. En cas de succès, l'ennemi subit un malus de -1D au jet de Combat.
Furtif	La figurine est systématiquement à couvert lorsqu'elle subit une attaque de Tir ou un projectile magique.
Insensible	la figurine ne subit pas le malus Affaibli lorsqu'elle est blessée.
Perforant (2) [Combat]	Réduisez de 2 l'armure de l'ennemi (jusqu'à un minimum de 0) lors d'une attaque.
Sens aiguisé	Aucune figurine ne peut avoir le bonus de Félonie quand elle attaque une figurine avec sens aiguisé.
Soif de sang	en Combat, la figurine bénéficie d'un bonus de +1D si son adversaire est blessé.
Stratège (2)	La figurine octroie un bonus de 2 points de Commandement en début de tour.
Stupide	Avant chaque activation lancez 1D8, sur un résultat de 1, la figurine ne peut effectuer aucune action et devient activé. Cette figurine ne peut jamais réaliser l'action Posture défensive.
Véloce	La figurine peut réaliser 1 action supplémentaire par activation.
Vol	La figurine peut franchir tous types de terrains comme si c'était du terrain découvert. Elle ne compte pas non plus les hauteurs pour effectuer ses mouvements. Cependant elle considère normalement les terrains si son mouvement y commence ou y finit.
Capacités	
Bond [1PC]	Vol jusqu'à la fin du tour.
Légion des damnées [1PC]	Au lieu de retirer la figurine du jeu, elle perd ses blessures et passe en état activé et A terre.
Présence glaciale [0PC]	Le figurine ciblée à moins de 6 pas subit un malus de -1D en Esprit.
Sursaut mortuaire [1PC]	Retirez les états activé et fatigué sur une figurine de guerrier à moins de 12 pas ayant le mot-clé Mort-vivant.
Zombification [1PC]	Si une figurine ennemie est retiré du jeu suite à des blessures causés par le zombie, placez une nouvelle figurine de zombie sous votre contrôle à la place. Le nouveau zombie arrive en état activé et A terre.
Pouvoirs	
[Nécromancie] Destin funeste	Maléfice. Portée 18 pas. Aucune blessure n'est infligée. Si la figurine reçoit 1 touche, elle souffre d'un malus de -1D à tous ses jets jusqu'à la fin du tour.
[Nécromancie] Déterioration	Enchantement (1). Portée 18 pas. La valeur d'armure de la figurine devient 0 jusqu'à la fin du tour.
[Nécromancie] Lance d'os	Projectile magique, Portée 18 pas. Perforant (1), Venimeux.
Artefacts	
Amulette	Usage unique. Ajoutez 1D de bonus sur un jet.