

Morts-Vivants : Prédéfinie 1.14



Héros

Nécromancien

25 pts

- **Compétences** : Stratège (2)
- **Capacités** : Éternellement serviles [1PC]
- **Pouvoirs** : [Nécromancie] Destin funeste, [Nécromancie] Déterioration, [Nécromancie] Lance d'os

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

Guerrier

[5X] Squelette

8 pts

- **Équipement** : Bouclier, Lance
- **Compétences** : Effrayant (1)
- **Capacités** : Légion des damnées [1PC]
- **Mots-clés** : Mort-vivant

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	6+	6+	6+	0	5+	1

[3X] Squelette

7 pts

- **Équipement** : Arc court
- **Compétences** : Effrayant (1)
- **Capacités** : Légion des damnées [1PC]
- **Mots-clés** : Mort-vivant

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	6+	6+	6+	0	5+	1

Spécialiste

[2X] Spectre

19 pts

- **Équipement** : Hache
- **Compétences** : Effrayant (2), Vol
- **Capacités** : Présence glaciale [0PC]
- **Mots-clés** : Mort-vivant, Spectral

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

Soutien

Loup-garou

26 pts

- **Compétences** : Perforant (2), Sens aiguisé, Soif de sang, Véloce
- **Capacités** : Bond [1PC]
- **Mots-clés** : Loup

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	3+	-	4+	0	5+	4

Total 150

Figurines 12

Mémo

Equipement	
Arc court	24 pas
Bouclier	Expert (1) [Défense], invalide si l'adversaire a un bonus de Félonie.
Hache	Perforant (1)
Lance	Défenseur
Compétences	
Effrayant (1)	Lorsque la figurine charge ou est chargée, les ennemis qui souhaitent effectuer un jet de Combat doivent au préalable effectuer un jet d'Esprit. Si le jet d'Esprit n'obtient pas 1 succès au minimum, l'ennemi ne peut faire qu'un jet de Défense. Les figurines ayant la compétence Effrayant y sont immunisées.
Effrayant (2)	Lorsque la figurine charge ou est chargée, les ennemis qui souhaitent effectuer un jet de Combat doivent au préalable effectuer un jet d'Esprit. Si le jet d'Esprit n'obtient pas 2 succès au minimum, l'ennemi ne peut faire qu'un jet de Défense. Les figurines ayant la compétence Effrayant y sont immunisées.
Perforant (1)	Réduisez de 1 l'armure de l'ennemi (jusqu'à un minimum de 0) lors d'une attaque.
Perforant (2)	Réduisez de 2 l'armure de l'ennemi (jusqu'à un minimum de 0) lors d'une attaque.
Sens aiguisé	La figurine dispose d'une vision à 360° lorsqu'elle charge ou est chargée.
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.
Véloce	La figurine peut réaliser 1 action supplémentaire par activation.
Venimeux	Une figurine qui subit une blessure provenant d'une arme ou un sort Venimeux devient Empoisonnée. Cette compétences est sans effet sur les figurines Mort-vivant ou Construit.
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]	Type : Talent Effet : La figurine acquiert la compétence Vol jusqu'à la fin du tour.
Eternellement serviles [1PC]	Type : Action courte Cible : une figurine de Guerrier Mort-vivant à moins de 12 pas Effet : Retirez les états Activé et Fatigué sur la figurine.
Légion des damnées [1PC]	Type : Réaction Effet : Au lieu de retirer la figurine du jeu, retirez lui ses blessures, elle devient Activé et A terre.
Présence glaciale [0PC]	Type : Action courte Cible : 1 figurine ennemie à moins de 6 pas Effet : La figurine subit un malus de -1D pour ses jet d'Esprit jusqu'à la fin du tour.
Pouvoirs	
[Nécromancie] Destin funeste	Maléfice. Portée 18 pas. La figurine ciblée 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.