



Héros

Nécromancien25 pts

- Compétences : Stratège (2)
- Capacités : Eternellement 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] Squelette8 pts

- Equipement : 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] Squelette7 pts

- Equipement : 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] Spectre20 pts

- Equipement : 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	3+	1

Soutien

Banshee24 pts

- Compétences : Effrayant (2), Vol
- Capacités : Cri [1PC]
- Mots-clés : Mort-vivant, Spectral

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	5+	-	3+	0	3+	2

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.				
Stratège (2)	La figurine octroie un bonus de 2 points de Commandement en début de tour.				
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					
Cri [1PC]	Type : Action courte Effet : Effectuez une action de Magie avec le Cri <table><tr><th>Po</th><th>Compétences</th></tr><tr><td>12</td><td>Maléfice, Inflige 1 blessure par touche.</td></tr></table>	Po	Compétences	12	Maléfice, Inflige 1 blessure par touche.
Po	Compétences				
12	Maléfice, Inflige 1 blessure par touche.				
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] Détérioration	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.				