

Les Morts-vivants

Caractéristiques des Unités

Equipements											Capacités		
12	3	3	7	-	7	4	3	5	1	2	94	Libre des morts vivants	Corruption, folie, Immunisé à la peur
10	2	2	7	-	-	1	3	-	-	-	6	Armes abimées	Mort Vivant Régénération (1)
10	3	3	7	3	-	2	3	-	-	-	19	Fronde à crânes (S:4, SD:6, R:30cm)	Mort vivant, pourri, Régénération (2)
Mouvement	Habilité de combat	Force	Résistance	Habilité de Tir	Courage	Survie	Taille	Concentration	Facteur d'attaque	Ordre	Coût		

Capacités Spéciales

Corruption : (O.U.)

Une figurine dotée de la règle corruption peut échanger un des jets de dés de corps à corps de son ennemi, avec un des siens, une fois par tour.

Folie : (A.A.)

Une figurine possédant la règle folie ajoute 1pt à son H.C et gagne 1 dé bonus d'attaque (Facteur d'attaque +1) en permanence, à partir de la première blessure au corps à corps.

Immunisé à la peur : (A.A.)

Les figurines immunisées à la peur ignorent tous les effets de la peur et n'ont pas de test à effectuer pour cela.

Mort vivant :

Les morts vivants causent la peur.

Régénération (x) : (O.U.)

Les figurines avec la règle Régénération gagne 1pt dans leur valeur de survie si elle est égale ou inférieure au nombre entre parenthèse sur 1D10. Une figurine peut seulement avoir un jet de régénération par tour. Vous pouvez faire un jet de régénération à chaque tour même si vous n'avez pas été blessé ce tour ci. La régénération peut être utilisée dans le même tour où la figurine sera retirée comme perte.

Pourri :

Les figurines blessées par des figurines ou armes possédant la règle 'pourri' perdent 2 pts au lieu d'un dans leur valeur de survie. Le poison venant de ce type d'attaque n'affectent pas les créatures sans vie, les démons, ainsi que les créatures magiques.

Sorts

Magie accumulée (7+)

Le nécromancien gagne un dé supplémentaire qui sera ajouté à sa réserve de dés pour la phase de magie suivante.

Malédiction (10+) (30cm)

La cible souffre d'un -1 en HC, F, R et C. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 0.

Mouches putrides (10+) (40cm) (P)

Choisissez une unité parmi 'ceux qui sont pourris', 'ceux qui sont cousus' ou de squelettes. Si le sort est un succès, l'unité sera couverte par un essaim de mouche putrides ce qui lui donnera +1 en résistance.

Invocation de niveau 1 (11+) (40cm)

Invoque un pourri qui rejoindra un régiment déjà existant.

Invocation de niveau 2

Invoque deux cousus qui rejoindront une unité déjà existante, équipés de la même manière.

Invocation de niveau 3 :

Invoque deux squelettes qui rejoindront un régiment déjà existant, équipés de la même manière.

Force inhabituelle : (17+) (30cm) (C/C)

La cible peut être un régiment de squelettes, de cousus ou de pourri qui est au corps à corps. Si le sort est lancé avec succès, ils pourront attaquer 2 fois, une durant la phase de magie, où ils attaquent en premier et la seconde durant la phase de combat où seront utilisées les règles établies.

Mauvaises intentions (18+) (30cm) (C/C) (1T)

Une unité ou une figurine individuelle gagne la règle spéciale hypnotisation.

Guérison (20+) (45cm) (P)

La cible du sort guérie des blessures qu'elle a subie et regagne tous ses points de survie.

Références rapide

Phases du tour :

- ✓ Lancer des ordres
- ✓ Mouvement
- ✓ Déclarations des ordres et actions
- ✓ Magie
- ✓ Estimation
- ✓ Charge
- ✓ Tir
- ✓ Désengagement des combats
- ✓ Combats
- ✓ Résultats des combats

Ordres et actions :

- ✓ Estimation
- ✓ Tir
- ✓ Charges
 - Réaction
 - Contre-charge
 - Retraite
 - Tenir la charge
- ✓ Désengagement du combat

Modificateurs de tir

- ✓ (+1) pour chaque point de hauteur que la cible dépasse du tireur.
- ✓ (-1) pour chaque point de hauteur que le tireur dépasse de la cible.
- ✓ (-1) Si la cible est derrière une miniature ou une pièce de terrain qui donne un couvert.
- ✓ (-1) Si le tireur a bougé de son mouvement ou moins.
- ✓ (+1) Si la cible est à court portée.
- ✓ (-3) Pour tirer sur une unité ennemie engagée au corps à corps avec une unité amie.

Modificateurs de combat

- ✓ (+1) Si l'unité est chargée.
- ✓ (+1) Si l'unité est contre-chargée.
- ✓ (-1) Pour chaque figurine supplémentaire qui s'engage dans un combat (Ainsi, une figurine contre trois recevra un malus de -2).
- ✓ (+1) Quand un adversaire est 2pts ou plus grand en taille.
- ✓ (-1) Quand un adversaire est 2 pts ou plus petit en taille.