

LES POUVOIRS DU LICHEMEISTER

Heinrich Kemmler connaît les six sorts suivants:

(tout squelette créé est équipé d'une arme de base et d'un bouclier)

Invocation du lichemeister

3+/7+/11+ pour lancer

Valeur de lancement	Figurines créées	Point de vie récupérés
3+	1D6 squelettes	1D3pv
7+	2D6 squelettes	2D3pv
11+	3D6 squelettes	3D3pv

Ce sort peut être utilisé de deux manières:

- Créer une nouvelle unité de squelette:

Si le sort est lancé avec succès placé une figurine à 18ps ou moins du sorcier et constituer l'unité invoquer autour. L'unité compte de 1D6 à 3D6 figurines selon la valeur de lancement (voir tableau).

Si l'unité compte moins de 5 figurine à la création elle n'est pas créé et le sort est inactif. L'unité créé ne peut être placé à moins de 1ps de l'adversaire et peut adopter n'importe quel formation et/ou orientation. Calculer sa valeur en pts de victoire au moment de sa création.

-Peut être lancé pour soigner une figurine:

Portée de 18 ps, la figurine ciblé ou l'unité ciblé (même engagée au càc) regagne le nombre de pv selon la valeur de lancement (ou leur équivalent en nbre de figurine) . Cela ne peut pas permettre de dépasser ses PV initiaux ou l'effectif de départ.

Main des ages

6+ pour lancer (reste en jeu)

Ce sort ne peut être lancer que sur le lanceur, même s'il est engagée au càc. Lorsque ce sort est actif Kemmler tue automatiquement toute figurine à laquelle il ôte au moins 1 pv, ceci fonctionne comme un coup fatal affectant pas seulement les figurine d'une certaine PU. Toute figurine de Pu 1 tuée de cette façon est transformer en squelette. Celui ci est placer au contact de kemmler et peut être placé au contact de l'ennemi

Vigueur éternelle

7+ pour lancer

Une unité de morts vivants à 18 ps engagés au càc, disposera de la règle « frappe en premier » et relancera ses attaques et jet de blessures ratés pour la prochaine phase de càc.

Regard funeste

8+ pour lancer

Projectile magique, 36ps, 2D6 touches F4

Sarabande macabre de Kemmler

10+ pour lancer

Peut être lancé sur une unité de morts vivants à 24ps, non engagée. L'unité peut immédiatement effectuer un mouvement maximum de 8ps, selon les règles normales. Elle ignore les malus du au terrains et obstacles, Elle peut aussi charger et celui ci répondra normalement (test de psy inclus).

Décrépitude

13+ pour lancer (reste en jeu)

Peut être lancer sur une unité ennemie à 24 ps. Si le sort est réussi lancer 1D6 pour chaque figurine de l'unité, sur 5+ elle perd 1pv sans aucune svg permise. Si le sort reste actif au debut de la phase suivante du lanceur l'unité subira la perte de pv sur un 4+ et le résultat à obtenir sera rabaissé de 1 à chaque tour mort vivant ou le sort reste actif (2+ score minimum). Un personnage affecté qui quitte son unité ne subira plus les effets mais toute perte de pv est définitive.

