

AVL : [Vermine] Ratking

Infanterie								
[3X] LANCIERES : Horde (40) - Taille 2								155
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Phalange, Ralliement (1)	
6	5+	-	4+	30	19/21	4	Mots clés : Chair à canon, Multitude, Vermine	
Infanterie lourde								
[2X] GRIFFE-GÂCHETTES : Troupe (10) - Taille 2								95
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Carabines, Perforant (2), Rechargement	
6	5+	4+	5+	5	8/10	1	Mots clés : Tech, Vermine	
Cavalerie								
PATTES FAUCHEUSES : Régiment (10) - Taille 3								150
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Charge fracassante (1), Vieux (mêlée)	
9	4+	-	4+	16	12/14	3	Mots clés : Bête, Vermine	
Chariots								
COUREURS DES TUNNELS : Régiment (3) - Taille 3								245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge fracassante (1), Force dévastatrice (1), Potion d'adresse	
8	3+	-	5+	24	14/16	2	Mots clés : Tech, Vermine	
Monstres								
[2X] MOTRICE MORTELLE EMPALEUSE : Taille 5 - Chariots								180
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Déchainement D6, Force dévastatrice (2), Vieux (mêlée)	
8	4+	-	5+	D6+7	-/16	1	Mots clés : Tech, Vermine	
Titans								
[2X] RAT-MONSTRE MUTANT : Taille 6								220
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Force dévastatrice (2), Radiane de vie (nuisible), Ralliement (1), Régénération (5+), Tout-terrain, Vermin Spawn, Vieux (mêlée)	
7	3+	-	4+	10	-/18	2	Mots clés : Abomination, Nuisible, Vermine	
Héros								
MÈRE DE LA PORTÉE : Taille 3 - Infanterie de grande taille								140
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Dévoration des faibles, Force dévastatrice (1), Motivant, Radiane de vie, Rang d'incantation (1), Bâton du fléau : Portée 18", Perforant (1), Vieux (tir), Visée stable	
6	4+	4+	5+	5	12/14	1	Absorption vitale (5)	
Mots clés : Mère de la portée, Tech, Vermine								
MÈRE DE LA PORTÉE : Taille 3 - Infanterie de grande taille								140
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Dévoration des faibles, Force dévastatrice (1), Motivant, Radiane de vie, Rang d'incantation (1), Bâton du fléau : Portée 18", Perforant (1), Vieux (tir), Visée stable	
6	4+	4+	5+	5	12/14	1	Absorption vitale (5)	
Mots clés : Mère de la portée, Tech, Vermine								
SOEUR DES NAISANCES (BIRTHING DAUGHTER) : Taille 2 - Infanterie								105
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (Tout-terrain - Chair à canon uniquement), Indépendant, Motivant, Luth des ténèbres insatiables, Pistolet fléau : Portée 12", Perforant (1)	
6	5+	4+	4+	1/3	10/12	0	Mots clés : Chair à canon, Vermine	
SORCIER : Taille 2 - Infanterie								
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Indépendant, Rang d'incantation (2)	
6	5+	-	4+	1	9/11	0	Malédiction de l'alchimiste (0)	
Mots clés : Vermine								

Total : 2300 points | PU : 27 | 15 unités

Mémo

Absorption vitale (5)	6"/Ennemis/LC. Perforant (1). Retire à une unité amie primaire dans les 6" autant de blessures que de blessures infligées.
Agile	Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges.

Bâton du fléau	Portée 18", Perforant (1), Vicieux (tir), Visée stable
Carabines	36"
Charge féroce (D3)	Distance de Charge = (Vitesse x 2) + D3. Le dé est lancé avant de donner l'ordre.
Charge fracassante (1)	+1 sur le jet de blessure en mêlée. Perdu si unité Désorganisée, -1 sur charge gênée.
Déchainement D6	L'unité gagne D6 attaques contre l'inf, l'inf lourde, les nuées et la cavalerie
Dévoration des faibles	Sort Absorption vitale peut cibler des unités amies [Chair à canon]. Valeur (n) du sort doublée. Pas de jet de Moral pour les blessures infligées.
Entraves	Lorsque des ennemis attaquent cette unité au corps-à-corps depuis son arc avant, ils subissent un modificateur supplémentaire de -1 à leurs jets de toucher.
Force dévastatrice (1)	+1 sur le jet de blessure en mêlée.
Force dévastatrice (2)	+2 sur le jet de blessure en mêlée.
Furtif	-1 sur les jets d'attaque de tir des ennemis.
Indépendant	Donne Agile, Furtif et Tir stable. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1 d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi.
Luth des ténèbres insatiables	[Héros] Donne Mélopée du fléau (2)
Malédiction de l'alchimiste (0)	12"/Ennemis. Perforant (4), touche à 5+ à couvert. Ajouter la valeur de Déf de la cible au total de dés (n) du sort.
Mélopée du fléau (2)	12"/Amis, LC. Si touche obtenue, donne Force dévastatrice (1) jusqu'à la fin du tour. Non cumulatif.
Motivant	Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
Perforant (1)	+1 sur le jet de blessure au tir.
Perforant (2)	+2 sur le jet de blessure au tir.
Phalange	Annule la Charge fracassante des ennemis dans son arc avant. -1 au jet d'attaque d'une charge non gênée d'un ennemi [Cav/Cav GT] ou ayant Vol.
Pistolet fléau	Portée 12", Perforant (1)
Potion d'adresse	Donne +1 aux jets d'attaque de Mêlée.
Radiance de vie	Une fois le mouvement effectué, les amis dans les 6" retirent 1 blessure. 1 seule source/tour.
Radiance de vie (nuisible)	L'unité à la radiance de vie D3 pour les unités avec le mot clé " nuisibles "
Ralliement (1)	+1 aux deux valeurs de Moral des unités amies primaires dans les 6". Maximum +2.
Ralliement (1) [horde]	+1 aux deux valeurs de Moral des Hordes amies primaires dans les 6". Maximum +2.
Rechargement	Ne peut effectuer un tir qu'après un ordre Halte durant la phase de mouvement.
Régénération (5+)	Lance autant de D6 que de blessures reçues, lors de la phase de mouvement. Chaque 5+ retire 1 blessure.
Tout-terrain	Charges non gênées par les terrains difficile et les obstacles.
Vermin Spawn	Radiance de vie à d3 pour les unités amies avec le mot-clef "Nuisible" à 6"
Vicieux	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure.
Vicieux (mêlée)	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure de mêlée.
Vol	Passe au-dessus des terrains difficiles, infranchissables, etc. Doit atterrir en position dégagée à la fin du mouvement. Vol perdu si l'unité est Désorganisée.