

Retour à la Cité des Damnés : Mordheim Acte II

Une adaptation des règles de Frostgrave et Mordheim par S. Mazoyer « Newlight » et N. Martin

Création de bande :

Le joueur dispose de 600 CO à la création de bande pour composer celle-ci.

Une figurine avec la règle Chef dispose de la première phase d'activation et a une bulle de commandement de 4 pas de rayon.

Une figurine avec la règle Sous-chef dispose d'une phase d'activation secondaire et a une bulle de commandement de 2 pas de rayon.

Bande de Mercenaires :

Une bande de mercenaires ne peut avoir plus de 15 membres et peut être constituée de membres suivants :

1 Capitaine, Chef

0-3 Champions, Sous-chef

0-2 Recrues

0-5 Bretteurs

0-7 Tireurs

0+ Soldats

1 Capitaine, 150 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	2	11	2	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arc, arbalète, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Le Capitaine peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Chef

0-3 Champions, 100 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	1	11	1	12

Équipement de départ : Arme de base, Armure de cuir + 1 au choix parmi : dague, bouclier, arc, arbalète, arme lourde (remplace l'arme de base dans ce cas)

Un Champion peut recevoir une Cotte de mailles au prix de 5 CO.

Règle spéciale : Sous-chef

0-2 Recrues, 20 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	0	0	10	1	10

Équipement de départ : Au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arc+Dague

0-5 **Bretteurs**, 45 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	0	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague

0-7 **Tireurs**, 40 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	0	2	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arc+dague, Arbalète+Dague

0+ **Soldats**, 40 CO :

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	0	11	0	10

Équipement de départ : Armure de cuir, au choix parmi Arme de base+Bouclier, Arme de base+Dague, Arme lourde, Arc+dague, Arbalète+Dague