

## Squelette à pied, en vêturè légère

*Mort-vivant inférieur* Budget : 2 pts + armes



**En vêturè légère : classe 3**

**Mouvement : 16 cm**

**Un peu plus faible que les humains :**

un squelette frappe avec **-1**

on a **+1** pour frapper un squelette

**-1** au dé des **tirs** normaux contre un squelette.

Un squelette ne peut pas tirer à l'arc long.

Un Clerc muni d'une **masse** a **+1** supplémentaire en mêlée contre un squelette.

Un chien, un loup, une hyène, a **+1** pour frapper un squelette en vêturè légère.

Seul le premier rang ennemi peut frapper un squelette

(un lancier, vougier, etc au 2e ou 3e rang ne peut pas le frapper).

Un squelette n'a pas de bonus **+1** pour arme à deux mains.

## Squelette à pied, en armure complète

*Mort-vivant inférieur*

Budget : 6 pts + armes

**En armure : classe 5, armure 5**

**Mouvement : 12 cm**

**Un peu plus faible que les humains :**

un squelette frappe avec **-1**

on a **+1** pour frapper un squelette

**-1** au dé des **tirs** normaux contre un squelette.

Un squelette ne peut pas tirer à l'arc long.

Un Clerc muni d'une **masse** a **+1** supplémentaire en mêlée contre un squelette.

Seul le premier rang ennemi peut frapper un squelette

(un lancier, vougier, etc au 2e ou 3e rang ne peut pas le frapper).

Un squelette n'a pas de bonus **+1** pour arme à deux mains.

## Squelette à pied, en cotte de mailles ou cuirasse

*Mort-vivant inférieur*

Budget : 4 pts + armes

**En cotte de mailles ou cuirasse : classe 4, armure 4**

**Mouvement : 16 cm**

**Un peu plus faible que les humains :**

un squelette frappe avec **-1**

on a **+1** pour frapper un squelette

**-1** au dé des **tirs** normaux contre un squelette.

Un squelette ne peut pas tirer à l'arc long.

Un Clerc muni d'une **masse** a **+1** supplémentaire en mêlée contre un squelette.

Un chien, un loup, une hyène, a **+1** pour frapper un squelette en cotte de mailles ou en cuirasse.

Seul le premier rang ennemi peut frapper un squelette

(un lancier, vougier, etc au 2e ou 3e rang ne peut pas le frapper).

Un squelette n'a pas de bonus **+1** pour arme à deux mains.

### Squelette à pied, en armure complète ou mailles complètes

Un squelette n'a pas de conscience propre. Il obéit à son maître à portée de voix (20 cm). Il doit avoir aussi un ordre de comportement écrit d'avance ; si son maître est hors de portée de voix ou inconscient ou mort, il obéit à cet ordre.

Il peut combattre en toutes formations de combat, si son maître lui-même connaît ces entraînements et est capable de le lui commander.

### Squelette à pied, en vesture légère

Un squelette n'a pas de conscience propre. Il obéit à son maître à portée de voix (20 cm). Il doit avoir aussi un ordre de comportement écrit d'avance ; si son maître est hors de portée de voix ou inconscient ou mort, il obéit à cet ordre.

Il peut combattre en toutes formations de combat, si son maître lui-même connaît ces entraînements et est capable de le lui commander.

<i>arc (simple ou court)</i>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
peut tirer en mouvement avec -1 -1 sur armure 4 / -2 sur armure 5	5 - 6	6	7 <i>ext.</i>

### Squelette à pied, en cotte de mailles ou cuirasse

Un squelette n'a pas de conscience propre. Il obéit à son maître à portée de voix (20 cm). Il doit avoir aussi un ordre de comportement écrit d'avance ; si son maître est hors de portée de voix ou inconscient ou mort, il obéit à cet ordre.

Il peut combattre en toutes formations de combat, si son maître lui-même connaît ces entraînements et est capable de le lui commander.